







DROSOFT Moratín 52, 4º dcha. 28014 Madrid Telf.: 97/429 335 67 9 429 TELÉFONO SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91/429 11 61

## MEGAJUEGO

#### THEME PARK

Con la llegada del buen tiempo, todos nos lanzamos como locos a los parques..., a los parques de atrocciones, por supuesto... Pues eso es lo que os proponemos en nuestro Megajuego del veraniego mes de julio, porque «Theme Park» es un programa de Bullfrog que nos permite diseñar a medida nuestro parque de atracciones ideal. Así que, a disfrutor del aire libre y la diversión total.

#### REPORTAJE:

Vayomos con la pregunta principal: ¿quién es el programador de juegos como «Dune», «Megarace», «Time Cop», «Dragon's Lore», «Revenge» o «Lost Eden»? En efecto, la respuesta correcta es Cryo, la compañía francesa que sigue la excelente tradición informática gala, diseñando sorprendente software de entretenimiento. Nuestro corresponsal en el Reino Unido, Derek De La Fuente, ha escrito este amplio reportaje y ha entrevistado a dos de sus fundadores, Remi Herbulot y



Jean Martial Lefranc.

Todos tenemos nuestro lado oscuro..., y el que no esté de acuerdo que tire la primera piedro... Por esto mismo, y como los programadores de LucasArts son muy listos, «Tie Fighter» nos ofrece la oportunidad de aliarnos

con las fuerzas del Imperio, en contra de la Alianza Rebelde. ¿Qué os parece? A que os apetece lo idea de hacer soltar en mil pedazos, aunque sólo sea por uno vez en vuestra lúdica vida, a los inalcanzables "X-Wings"...

#### INFORME: REALIDAD VIRTUAL

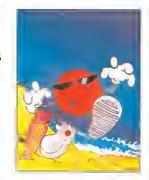


Siempre queremos mostraros lo último. Queremos que estéis al día de los últimas tecnologías informáticas. Por esta misma razón, seguimos insistiendo con Realidad Virtual. Vais a ser los

primeros en descubrir todos sus secretos.

#### **PUNTO DE MIRA COOL SPOT**

¡Qué puntazo! Vuelve a pasearse por el software de entretenimiento un punto más "salado" de todos los puntos. Es un punto y seguido. Es un punto y aparte. Es un punto de inflexión. Es..., «Cool Spot» el punto más chuleta y elegante del mundo. Y punto





Volar siempre es una aventura, y más si queremos hacerlo en un caza de combate. El F-14 es una aeronave que nos ofrece todos las más excitantes impresiones

que podamos imaginar. Microprose, no contento con ello, nos propone "meter nuestro cuerpo" en la estructura de su última creoción «F-14 Fleet Defender» para que podamos volar sin perder la cabeza y con los pies bien en el suelo. No es un simulador más, es una experiencia única y total.



Sierra On Line no su conocidisima nos presenta la dos pueblos enemistados entre

representados en preciados objetos. Y Tarna es el nombre del lugar en el que se da cita la lucha entre estas dos razas. Nosotros, gracios a este "Patas Arriba", llevaremos la paz a esta tierra si seguimos paso a paso todos los rincones de Tarna...



abricar sueños es fácil si sabemas utilizar bien nuestra imaginación. Si carecemos de la misma, la mejar es recurrir a Bullfrog y a su «Theme Park»... Gracias a esta campañía seremas capaces de realizar una de nuestras sueñas: levantar un parque de atracciones a nuestra medida. Can el buen tiempa, tadas salimas de casa en busca de diversianes y «Theme Park» nas las da en cantidad. También atros programas nas calmarán de diversión. ¿ Qué as parece, par citar unas cuantas, «Al-Quadim», «Tie Fighter», «The Horde», «Ravenlaft», «Reunian» a «Planet Faatball»?

mpezábamas este editarial dicienda que la imaginación crea sveñas increíbles... Pera na sóla la imaginación, también la Realidad Virtual. Cama na dejamas de apastar par la más actual, en este númera cantáis can das repartajes sabre esta revalucianaria ciencia que nas hace vivir una realidad fantástica. Y la perfecta mezcla de realidad y fantasia la pravacan las pragramas que hemas elegida para el Punta de Mira. Así: «Detroit», «The Jaurneyman Praject», «Red Hell», «PC Basket 2.0.», «Caol Spat», «Street af Rage 3» y muchos más...

ntes de deciras hasta el próxima mes, queremas recardaras que además de tadas las programas que as acabamas de presentar, también cantaréis en Micromanía can nuestras seccianes habituales. Aunque en estas fechas estaréis más fuera de casa que dentro, na as alvidéis de vuestros ardenadares y, par supuesta, de nasatros, vuestra revista favarita. Hasta el mes que viene.

#### 10 ACTUALIDAD

Es una muy buena manera de estar al día sobre todo el software que será noticia en un futuro inmediato.

#### 14 TECNOMANÍAS

Si tenéis alguna duda a la hora de elegir componentes de hardware que solucionen vuestras limitaciones técnicas, acudid a estas líneas.

#### **22 PREVIEWS**

En este número os presentamos en primicia programas de la calidad de «Al-Quadim», «The Horde», «Ravenloft Strahd's Possession», «Reunion», «Planet Football» y «Kick Off 3». Buenos juegos que pegarán fuerte en breve.

#### 34 ACCIONA

Conoced los misterios de la Realidad Virtual que se nos presentan en la feria celebrada en la localidad madrileña de Alcobendas. Intentad diferenciar lo real de lo irreal y dejaos llevor a mundos generados por ordenador.

#### 36 MICROMANÍAS

Os proponemos una serie de pasatiempos que os harán más amenos los días estivales.

#### 38 MANIACOS DEL CALABOZO

Sin su ayuda nos sería casi imposible salir de los calabozos en los que nos perdemos. Estamos hablando de Ferhergón y de sus maniacos del calabozo.

#### 39 PUNTO DE MIRA

Muchos y buenos son los programas de nuestra mirada crítica... Asi: «Soccer Kid», «World Cup Striker», «TomCat Alley», «Jimmy Connors Pro-Tennis Tour», «Raptor Call of the Shadows», «FIFA International Soccer» y «PC U.S.A. Soccer 94».

#### 43 S.O.S. WARE

Os salvamos de la desesperación con este flotador informático.

#### **44 CARGADORES** Y CÓDIGO SECRETO

Otro flotador, igual de efectivo que el anterior.

#### **45 PUNTO DE MIRA**

De programas como «MegaRace», «Detroit», «Red Hell» y «PC Basket 2.0.», «Pacific Strike», «Dragon Ball Z», «Street of Range 3», etc...

#### **68 PANORAMA**

El mundo del espectáculo, dentro del mayor espectáculo del mundo.





sería la misma sin serie "Quest". Así, «Quest for Glory» eterna lucha entre

sí, que han perdido sus valores más absolutos

Edita HOBBY PRESS, S.A. Presidente Maria Andrino Consejero Delegado José I. Gómez Centunón Subdirectores Generales Domingo Gómez, Amalio Gomez Director Domingo Gómez Subdirectora Cristina M. Fernández Director de Arte Jesús Caldeiro Diseño y Autoedición Carmen Santamaria, Oscar López (Ayudante) Redactor Jefe Javier de la Guardia Jefes de Sección Francisco Delgado, Francisco J. Guilierrez. Redacción. Susana Herrero, Oscar Santos, Enrique Ricart, José C. Romero (Traducciones). Secretaria de Redacción. Laura González Directora Comercial Maria C. Perera Coordinación de Producción Lola Blanco

Fotógrafo Pabio Aboliado Corresponsales Marshal Rosenthal (U.S.A.), Derek Dela Fuente (U.K.), Eva Hoogh (Alemania) Colaboradores Toni Verdú, Fernando Herrera, Pedio J. Rodriguez, Antonio De Cárcer, Anselmo Trejo, Santiago Erice, Diego Gómez, Rafael Rueda, Juan J. Fernández, Antonio Dos Santos, José Dos Santos, José Cruz, Marc Steadman, Jesús Pérez, Javier Sánchez, Enrique Pérez, Pablo Fernández, Javier Rodriguez, Roberto Lorente Redacción y Publicidad C/ De los Ciruelos, nº 4 28700 San Sebastián de tos Reyes (Madrid) Tel. 654 81 99 / Fax; 654 86 92

Imprime Altamira Ctra. Barcelona, Km. 11,200 28022 Madrid Tel. 747 33 33 Distribución Coedis, S.A. Tel.: (93) 680 03 60 Molins de Rei (Barcelona) Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información.

MICROMANIA no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados. Prohíbida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor Deposito legal: M-15 436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro





**Alimento** fresco para tu cerebro.



#### El verano más tentador!!

Una heroína

muy especial.

NADIA



Atrévete a surcar nuevos océanos.

**Disponible** a partir del

13 de Julio

Aterriza ahora en el siglo 21

Proyecto Ako

Alita

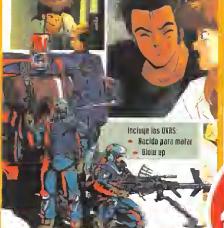
CCIÓN:

Doomed Megalopolis. 2

La heroica leyanda de Arislan (1º Parte)







De Ahigama katsuito

Déjate seducir por las Knight Sabers.

PVP

**Disponible** a partir del 13 de Julio

futuro ya está aquí!!

#### Completa tu ANIME-COLECCIÓN:

- Colacción Dragon Ball La Leyenda del Dragón Xeron la Bella Durmiente
- en el Castillo del Mal

- Aventura MísticaGarlick Junior Inmortal

• El Más Fuarte

- La Super Batalla

Robot Carnival

- El Supar Guerrero • Los Mejores Rivales

- Bubblegum Crisis Ranma 1/2 buscando a
- Shampoo desesperadamente

Los Caballeros del Zodíaco

• Macross II Episodios (1y2) • Kimagura oranga Road

" Una dificil elección



ompleta tu M

DominionTank Police

(Actos III y IV) • Urotsukidoji II

Judge
 Ultimate Teacher
 /94 Boyle

3X3 Ojos (2º Parte)
Wickad City

El Puño de la Estralla del Norte

DominionTank Polica

3X3 Ojos (1º Parte)
 Doomed Megalopolis

(Actos I y II)

Venus Wars
 Urotsukidoji

ANIME VIDEO es una marca de MANGA FILMS, S.L

#### No es PCFUTBOL todo lo que reluce

Hace unos días fue lanzado al mercado español «USA Soccer». Tanto la publicidad del programa, como su contenido, copian de forma evidente el programa «PCFÚTBOL» que Dinamic Multimedia editó en octubre del pasado año.

A continuación, reproducimos íntegramente la nota de prensa que Dinamic Multimedia ha remitido a los medios de comunicación, con el fin de dar a conocer a todos los usuarios de PC las acciones legales que, en forma de demanda, han presentado contra las empresas Digital Dreams Multimedia y Tower Comunications por competencia desleal. En esta nota, Dinamic Multimedia deja bien claro que su producto «PCFÚTBOL» nada tiene que ver con «USA Soccer».

#### **DINAMIC MULTIMEDIA** presenta demanda por Competencia Desleal

Dinamic Multimedia ha entablada accianes legoles cantra las empresas Digital Dreams Multimedia y Tawer Camunications par competencia desleal.

Las campañías demandadas han pracedida a capiar, de farmo descarada y evidente, aspectas esenciales de nuestra pragrama «PCFÚTBOL» can

la intencián de canfundir a las cansumidares respecta a la pracedencia de su praducta, titulada «USA SOCCER», y can el clara abjetivo de apravecharse del éxita camercial de «PCFÚTBOL» y del prestigia de Dinamic Multimedia.

A la vista de las similitudes de una y atra praducta, es impasible atribuir a las autares del plagia ningún resta de buena fe en sus actuacianes. Na sálo se han aprapiada de la idea de un videajuega de fútbal relacianada can una base de datas multimedia (era de esperar que ante el éxita de «PCFÚTBOL» y también de «PCBASKET», atras campañías nas imitaran), sina que han presentada su pragrama can tal cúmula de "caincidencias" gráficas can respecta a las nuestras que resulta innegable y palmaria la intencián fraudulenta ante el cansumidar par parte de las respansables de las campañías demandadas.

Hasta tal punta han inducida a canfusián en la publicidad de su praducto que en Dinamic Multimedia hemas recibida numerasas llamadas de persanas interesadas en

adquirirla. Tados estas clientes han manifestada su sarpresa y algunas su indignacián al canacer la verdad: que Dinamic Multimedia na tiene nada que ver can el pragrama «USA SOCCER», aunque sus "autares" han puesta, par la que parece, mayar esfuerza en imitar nuestra estila que en apraximarse a nuestra calidad.

> Padríamas canvertir esta nata en una relacián interminable de las similitudes con las que, de farma nada casual, se ha buscada la identificacián engañasa entre ambas pragramas. La imitacián descarada de gráficas y textas es burda y abundante hasta el desprapásito, y va desde la cabecera a las calores, cintillas, caladas, textas, gráficas y hasta la campasicián de las páginas de publicidad impresas en va-

rias revistas.



Carátula original de «PCFÜTBOL». Dinamic editô

el pragrama en octubre de 1993.

Carátula de «USA Saccer» presentada en junia de 1994. A veces, sobran las palabras.

Por tada ella, en Dinamic Multimedia queremas expresar nuestra más cantundente rechaza par este tipo de prácticas que incurren de lleno en la campetencia desleal y que desprestigian al sectar del videajuega españal y defraudan al usuario.

Estamas seguras de que las accianes legales entabladas cantra las autares de este engaña al cansumidar servirán de frena en el futura, para que na se vean afectadas par sucesas de esta naturaleza ni nuestra campañía ni ninguna atra que apere can buena fe en el mercado.

#### **Cuando los** tontos hacen relojes

Cada vez que oigo la frase: "En España hasta el más tonto hace un reloj", miro mi muñeca izquierda y me felicito por llevar sujeto en ella un reloj suizo. Modestito, barato... pero suizo, ¿saben?, porque... ¡maldita sea! la frasecita es cierta: los tontos aquí hacen relojes, muchos relojes. Es más, cuanto más tontos son, más relojes hacen.

España está llena de relojes fabricados por tontos. España rebosa de tontos que fabrican relojes.

¿Que usted no se había dado cuenta? Sí, hombre... párese a mirar alrededor, deténgase a escuchar en torno suyo... "tic, tac, tic, tac, tic, tac", el concierto de los relojes de los tontos no es un murmullo, sino un estrépito. No es el tiempo surrealista de los relojes blandos de Dalí el que marcan, sino el tiempo duro y necio de los tontos relojeros.

Cuando los tiempos son duros, los tontos incrementan su producción de relojes.

"Tic, tac, tic, tac, tic, tac..."

¡Imaginense hasta qué límite pueden llegar los tontos relojeros, con los tiempos que ahora corren!

"iiiTIC, TAC, TIC, TAC, TIC, TAC!!!"

Sí; los tontos relojeros están a tope de producción.

¿Que por qué los tontos se dedican todos a hacer relojes? Pues, mire usted, yo no lo sé. Por lo menos no lo sé con certeza. Parece que tiene algo que ver con la esperanza de que si alguna vez consiguen venderle un reloj a un listo, dejarán de ser tontos.

O algo por el estilo.

El caso es que yo, que he conocido a lo largo de mi vida a muchos más tontos relojeros de los que me hubiera gustado conocer, los he visto vender muy poquitos relojes.

Casi todos los tontos, cuando venden un reloj, el cliente suele ser otro tonto.

Y es que, por lo general, los tontos relojeros lo tienen muy difícil: sus relojes siempre atrasan. Atrasan horas, meses, años...

Cualquier día de estos, cualquier tonto relojero inventará el reloj de arena, o quizás el reloj de sol. En serio, cosas más idiotas se creen que han inventado algunos ilustres tontos relojeros que yo conozco.

Luego, para intentar vender algunos –pocos– de sus tontos relojes atrasados, los tontos relojeros se buscan nombres rimbombantes: "EL SUPER RELOJ", "EL MEGA RELOJ", "EL OK RELOJ", y hasta ; "EL RELOJ MULTIMEDIA"!

"Tic, tac, tic, tac... tic... tac."

Los relojes de los tontos relojeros son fáciles de distinguir: están copiados, van con retraso, se paran pronto... y la única hora que marcan es la hora de los tontos. La hora de los tontos relojeros.

J.I.Gómez-Centurión



- BULLFROG
- Disponible: PC, PC CD-ROM
- En preparación: CD32,
- MACINTOSH CD
- V. Comentada: PC
- T. Gráfica: VGA, SVGA
- **SIMULADOR**

ullfrog es una compañía a lo que todos recordaréis por títulos como «Populous» y su continuación, «Power Monger» o el más reciente «Syndicate». En todos ellos buscaban introducir al jugador que compra sus productos en un mundo totalmente nuevo, en el que todavía no hubiera estado y lo descubriera por sí mismo, entrando en el desarrollo. Además, otra característica se centra en dejar de lado el tema de la violencia, a pesar de que «Syndicate» pueda pa-

recer que no sigue esta premisa. Con estas ideas se pusieron manos a la obra en el desarrollo de «Theme Park», en lo que hasta el momento es su proyecto más ambicioso.

#### OBJETIVO: ENTRETENER AL PÚBLICO

n «Theme Park» tendremos el orgulloso deber de hacer que un montón de chavales se diviertan en un parque de atracciones que tendremos que diseñar y construir nosotros mismos. Para ello, comenzaremos comprando un terreno adecuado para tal menester, y que, por razones monetarias que todos comprenderéis, será en Inglaterra. Una vez con un montón de campo a nuestra disposición, tendremos que realizar

las primeras acciones, orientadas siempre a conseguir que los niños se lo pasen en grande. Para ello contamos con dos tipos de edifica-

ciones. Las primeras son las atracciones en sí, como un castillo hinchable, un circo, un árbol en el que hay una cabaña soportada por las ramas, un túnel del terror y, ¡cómo no!, hasta una montaña rusa. Al comienzo no dis-

pondremos de todas, pudiendo acceder a ellas según avance el tiempo, y nuestras investigaciones nos lo permitan.

Por otro lado se encuentran los distintos establecimientos en los que se venden comida, bebida, globos, recuerdos, y casetas de habilidad, en las que por una módica cantidad los niños pueden

ganar importan-

tes premios. Para

conectar cada

una de estas

construcciones

contamos con la

posibilidad de

construir caminos

por los que circu-

len las personas,

y lugares reser-

vados para las

colas de las dife-

Como en cualquier parque de atracciones real, tendremos que hacer frente a todos los problemas económicos que se nos planteen.

rentes atracciones. Pero no penséis sólo en estas dos cosas, pues conforme ovoncemos y obtengamos beneficios, podremos poner una especie de tren que hará un recorrido por todo el parque. Además, los chicos se pueden mover más rápidamente, con lo que se gastarán el dinero con mayor soltura.

#### EL COMPLICADO TEMA MONETARIO

asta aquí todo parece bastante sencillo. Sin embargo, las cosas se van complicando a medida que el tiempo pasa, y nuestro parque crece. A partir de estos momentos tendremos que hacer frente a una serie de problemas económicos, como son el precio de las entradas al parque, de los refrescos, la comida o los helados que vendamos, así como que no nos falte ninguno de ellos, y en su defecto realizar los pedidos de ellos que estimemos oportunos, los sueldos de los empleados que se





encargan del buen funcionamiento de las atracciones, así como de que el suelo esté limpio y el césped cortodo. Como consecuen-

cia, tendremos que asegurarnos de llevar una política de gastos que no sobrepase gritos de alegría de los los ingresos que tengamos, o de lo contrario las accuando se intoxican con ciones de nuestro parque (que también las hay) comenzarán a bajar, y podrán ser

adquiridas por otro propietario de otro lugar, o en el peor de los casos, ir a la boncarrota, con lo que el juego se ocobaría.

Antes hemos hoblado de que realizando una serie de investigaciones conseguiríamos atracciones más divertidas y espectaculares. Esto se realiza desde la una pantalla a la que se accede mediante

Entre los efectos de

sonido destacan los

niños y sus toses

algún alimento...

un icono de una bombilla. Una vez pulsado sobre dicho icono, tendremos ante nosotros seis tubos de ensayo en posicián vertical, y otro más grande en horizontal. Nuestra capacidad de investigación viene dada

por lo lleno que esté de un líquido rojo. Cuanta más cantidad tenga, más estaremos investigondo en ese apartado. Como decíamos son seis: uno para desarrollar atracciones, otro para establecimientos,

otro para mejorar el autobús en el que los niños van al parque, un cuarto se encarga de idear ador-nos y servicios al público, otro para instruir a los empleados en su labor, con lo que la realizarán más eficazmente y por último, un sexto tubo de ensayo con el que mejoraremos las atrocciones ya inventadas.

#### LA DECISIÓN ES DE LOS NIÑOS

or otro lado, disponemos de una pantalla en la que los niños que en ese momento se encuentren en el parque nos informarán de su opinión respecto a lo que han visto. Esto se realiza por medio de una serie de iconos que aparecen en bocadillos (los de los comics, no los que hacen nuestras modres...). Cada uno tiene un significado, y puesto que son nuestros clientes, más vale que los hagamos caso en lo que podamos, o de lo contrario nos podemos encontrar con que nuestro público huya en busca de nuevas emociones. También, mediante unos colores nos harán saber si lo que hemos hecho hasta el momento les ha gustado o no, o si por el contrario, se abstienen de evaluar.

Por último, ya os hemos mencionado que no estamos solos en este juego. Otros parques repartidos por todos los puntos del globo terráqueo competirán con nosotros en la lucha por llegar o ser el mejor de todo el mundo. Al final de cada año, se octualiza la clasificación atendiendo a seis valores: el más rico, el que produce mayor sotisfacción, el más excitante, el más grande, oquel que se presen-

#### **EL CLIENTE TIENE LA RAZÓN**

Uno de los detalles, de ios muchos que el juego tiene, a los que tendremos que permanecer muy atentos, serán las distintas opiniones que los visitantes manifestarán sobre nuestro parque. El buen uso de ellas hará que consigemos o no nuestro objetivo.

Los distintos personejes que llegan a nuestro parque, lo hacen con la Intención de pasárselo en grande, y, si no es así, lo sabremos de una curiosa forma. Según vayan caminando de un sitio e otro en busca de emociones, eparecerá regularmente sobre sus cabezes, un bocadillo el cual tendrá una pequeña representación gráfica en su Interior, que corresponderá a lo que están pensando en ese momento. Por ejemplo, si aparecen unas zetes, esto querré decir que se están aburriendo, por lo que tendremos que mejorar y comprar nuevas atrecciones.

Mientras que si lo que aparece es un sonriente comecocos, esto querré decir que su estancia ha sido divertidísima. Como decimos, tendremos que estar atentos a estos bocadillos, ya que si no cumplimos en un plazo breve sus peticiones, los visitentes se Irán del jamás.





#### **ATRACCIONES EN VIVO**

Si superdivertidisimo y entretenido resulta «Theme Park» en su versión de floppy, aguardar a lo que os espera en su versión para CD-ROM, la cual saldrà a la venta al mismo tiempo que la de discos, y también completamente traducida al castellano. Encontrareis pràcticamente el mismo juego, tanto en gráficos, manejo y desarrollo, pero dos excepcionales sorpresas os aguardan en esta versión de CD-ROM. Una es, inevitablemente, la extraordinaria calidad de sonido que encontraréis, y la otra es que podréis montaros, imaginariamente hablando claro està, en todas las atracciones del juego. Que si, que sí, como lo ois, porque en esta versión dichas atracciones están animadas. Pulsando sobre una atracción cualquiera, aparecerà ante nosotros una animación divertidisima, donde podremos montar en la misma, viéndola desde un modo subjetivo, como si estuvièramos dentro de ella. Y lo mejor de todo es que están realizadas con una calidad gráfica sublime llegando a rozar la infografía, con unos perfectos gráficos renderizados.





te como el más ameno y el más agradable. Sólo cuando consigamas ser los número uno en tadas las categorías, podremos presumir de tener el mejor parque de entretenimientas de toda el planeta.

#### **ENTRETENIDO Y DIVERTIDO**

■ heme Park» es uno de los escasos juegos que no fienen puntos malos que des· tacar. Todo él es una auténtica maravilla de la programacián de Bullfrog, en el que se nota la presencia de Peter Malyneux, uno de las máximas responsables de la campañía, en cuyo histarial encontramos las programas mencionadas al principio. Todos las aspectos han sida cuidados al máximo, hasta el punto de que por más que hemos estado juganda can el programa intentando encantrar algún fallo, no hemos sido capaces de hallar ninguno reseñable, como para que pueda enturbiar la buena imagen que afrece «Theme Park» desde la misma secuencia de presentación. Por otra lado, todos las textos que aparezcan en pantalla

#### **NUESTRA OPINIÓN**

Bullfrog siempre nos he serprendido con sus programas. Su historia comenzó con «Populous» – ¿e quién se le ocurriria que uno podía ser Dios con el ordenador...?–, siguiò con el înjustamente olvidado «Powermonger», se remontó de nuevo con el sensecione "Syndicate" y..., todos nos preguntâbamos que vendria después de Pues nos han vuelto e sorprender con algo tan original como adictivo. «Theme Park: es un programa que llama la atención por lo intuitivo de su desarrollo y, sobre todo, por sus gráficos. Diseñer un parque de

tan divertido como lo es con "Theme Park". Sus opciones son casi Innumerables y permiten un de todas las <u>oueden influir en</u> el ėxito o fracaso de un lugar de ocio tan popular como ėste. Asi lemos ver a los visitentes y analizar sus gustos para

nunca ha sido

nuevas atracciones o contratar y despedir a los empleados. Peter Molyneux, el Jerazo de Buntrog y mente perversa detrás de tantos buenos juegos, se lo ha tenido que pasar en grande visitando parque tras parque para conseguir un programe tan ajustado e lo que debe ser la realidad. Bueno, en definitiva, que «Theme Park» demuestra que no todo está inventado en el ambito del software de entretenimiento. La imaginación al poder, y Bullfrog la utiliza mucho y bien.

Hace unos meses, una furtiva imagen de «Theme Park» aparecia en una publicación Inglesa. Un modesto ple de foto rezaba algo parecido e "un nuevo juego de Bullfrog, embientado en un parque de atracciones". ¡¡Un perque de etracciones!! La impresión recibide por equelle pequeña pantalle fue tan grata como sorprendente, y tal sensación no ha hecho sino confirmarse une yez pasado el tiempo. Un parque de atracciones... Una idea tan Increibiemente original como simple. Tanto, que parece mentira que nadie hubiera pensado antes en elgo

En Bullfrog acaban de demostramos que la originalidad no brilla por su ausencia, y que si un grupo de buenos profesionales con ganas de verdad se ponen en serio, pueden llegar a hacer excepcionales maravillas de programación como este «Theme Park» Porque este juego a partir de hoy, serà una buscada y codiciada joya del software de entretenimiento. Este simulador de parque de atracciones, como se le podría denominar, guarda dentro de si todo lo necesario para brindarnos largas y entretenidas veladas ante nuestro ordenador. Es original, adictivo, gracioso, simpático..., vamos que no carece absolutamente de nada. «Theme Park» es un compendio de aciertos donde nada se queda en la mediocridad y si en la virtud.

Estamos en 1994. Terriendo en cuenta, saturación a que se he llegado en ei mundo de los juegos, pensar que ye estaba odo inventado es eigo de lo más normal. Pero de gusto, el de «Theme Parky reconoce equivocaciones.
«Theme Park» es el juego más Innovador,

Park» no es un simple juego, sino demostrar que le programación sigue siendo un arte, un erte -por desgracia cada día més escaso, pero del que eún segulmos enamorados unos cuentos locos de los ordenadores. Si tenéis un PC y os perdels «Theme Park», estaréis cometiendo el error más

grave de vuestra existencie como adictos e la diversión.

F.D.L.

estarán traducidos al castellano, can la que el manejo se simplifica aún más.

En lo que toca a los gráficos, tan sólo tenéis que echar una mirada a las pantallas que acompañan a estas líneas. Existen dos modos: uno en VGA narmal, y el otro en SVGA, aunque en este última caso, el scroll es bastante lento hasta en un 486 DX.

Y para ilustrar nuestras pala-bras, nada mejor que algunos ejemplos: las diferentes atracciones cuentan con unos detalles como son los niñas jugando en ellas, o los cambios que sufren algunos elementos según pasa el tiempo, los carteles publicitarios de cada establecimiento anuncianda sus maravilla o los empleados poniéndase en huelga con carteles en la puerta del parque. En cuanto al sonido, unas meladías la mar de divertidas, que varian en concordancia de la atracción en la que nos encontremos, y unos efectas que acampañan a la música magistralmente, entre las que destacamos las gritos de alegría de los chavales al realizar alguna accián correcta, o cuando tosen si se intoxican con la comida. Por ello, la adicción na puede ser más elevada, o de lo contrario nas meteríamos dentro de la pantalla.

En definitiva, se trata de un programa absolutamente genial, que nas dará infinitas horas de entretenimiento.

E.R.F./O.S.G.

87



ORIGINALIDAD
GRAFICOS
ADICCIÓN
SONIDO
DIFICULTAD
ANIMACIÓN



Todo es bueno, pero si tuviéramos que destocor olgo, sin duda seria la elevodo adicción, los voriodas melodias y la entretenida que es.



En el modo SVGA necesita de una máquina de altas prestaciones para que el scroll sea suave y no peque "pantallazos".

Este alucinante ordenador con procesador

està en juego...

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

Procesador Pentlum de Intel a 90mhz.

8 Megabytes de memoria RAM.

Tarjeta de vídeo Nine GXE-LT con 3 Megabytes de memoria.

Disco duro de 530 Megabytes.

Monitor SVGA color de 15 pulgadas.

MS DOS 6.0 en castellano. Windows 3.1 en castellano. Ratón Dell.

PREMIO iiUn ordenador con procesador

PENTIUM® valorado en más de MEDIO MILLÓN de pesetas!



PARK"



Todo lo que debes hacer para conseguirlo es enviarnos el cupón de participación debidamente cumplimentado y escribir en él las respuestas a las preguntas que te planteamos. ¡¡Mucha suerte!!

Además todos los ganadores obtendrán una camiseta y un póster

de «THEME PARK™» y una colección de juegos de Bullfrog.

1.- Podrón porticipor en el sorteo todos los lectores de lo revista MICROMANÍA que envíen el cupón de porticipoción (no volen fotocopios), can los respuestas correctas a la siguiente direccián:

HOBBY PRESS, S.A. Revisto MICROMANÍA Apdo. 400 28100 Alcobendas (Modrid)

Indicando en uno esquino del so-bre: CONCURSO THEME PARK

2.- Sólo padrán porticipor en el cha de matasellos de 30 de Junio de 1994 ol 2 de Septiembre de

- 3.- El sorteo se celebraró en Modrid, el dío 7 de Septiembre de 1.994. y los gonodores se publicarán en el númera de Octubre de la revista Micramanía.
- 4.- De entre tados las cartas recibidas se extroeró una carto que

seró gonodoro de un Ordenodor Pentium-Dell XPS90, una comise-ta y un póster de THEME PARK y uno colección de juegas de Bull-frog. Otros cuotra cortas, que se-rón premiadas con un Procesadar OverDrive Intel, uno camiseta y un póster de THEME PARK y una co-lección de juegos de 8ullfrog. El premio no seró, en ningún cosa, conjeoble por dinero.

- 5.- Cosa de que el premio se ex-travíe ol ser enviodo a las gona-dares, el propietaria dispondró de el listada de gonodores pora nati-ficar a lo revista el extravía.
- 6.- El hecho de tomar porte en este sorteo implico lo oceptación total de sus boses.
- 7 -. Cuolquier supuesta que se pradujese no especificada en estas boses, será resuelto inopela-blemente por los orgonizodares de dicho sorteo.

Elige las respuestas correctas entre las opciones disponibles y envíanoslas en el cupón de participación, al apartado de correos que figura en las bases.

- 1 ¿Cuál es el objetivo principal de «Theme Park»?
- A Crear un parque de atracciones que sea rentable
- B Crear un parque natural
- C Crear un aparcamiento de coches
- 2 ¿Qué tipo de juego es «Theme Park»?
- A Un programa de lucha
- B Un arcade de plataformas
- C Un simulador con estrategia
- 3 ¿Cuál de estos juegos no es de Bullfrog?
- A Powermonger
- B Rebel Assault
- C Syndicate
- 4 ¿Cuál es la denominación del procesador de Intel más rápido?
- C Sextium
- 5 ¿Qué es un OverDrive?
- A Una nueva consola
- C Un procesador de Intel



pentium

1 0 -



	L0C11~	O ICIO I	0000	 adi i belab	
	1			 	
	2			 	
V	3			 	
		5			

B Un nuevo motor de Ford

#### actualidad

#### La guerra virtual





a seguina entrega de la a segunda trilogía iniciada con «The Lawnmower Man» tiene prevista su aparición en una fecha aún no determinadaentre el próximo mes de octubre y las navidades.

«Cyberwar» continúa con la epopeya virtual iniciada con el CD que SCI -Soles Curve Interactive- nos ofreció hoce pocos meses. De nuevo volveremos a to-

mar el papel del Dr. Angelo para seguir cambatiendo a Jobe, cuya supuesta muerte, en la primera parte de la trilogía, queda ahoro desmentida. Según asegura SCI, «Cyberwar» si tendrá, a diferencia de «The Lawnmower Man», un desarrollo completo en 256 colores, con imágenes digitalizadas de la película, gráficos renderizados, etc. De hecho, es cosi seguro que debido a la inmenso contidad de datos que contiene «Cyberwar», aparezca en ni más ni menos que tres compact discs.

#### Así es el futuro en Sega

a Saturn aún está por llegar, pero leste mismo otoño haró su aparición la penúltimo genialidad de Sega. Mega Drive 32X es ya casi una realidad, y aquí os presentamos el aspecto definitivo que presentará.

La mayor innovación a nivel técnico de Mega Drive 32X es la arquitectura RISC de los dos procesadores principales de la CPU, diseñados por Hitachi. La velocidod de los mismos alcanza los 23 MHz a 40 MIPS,

contando además con un coprocesador propio, más el 68000 de la Mega Drive. ¿Qué significa esto? En primer lugar la capacidad de mover 50000 polígonos por segundo, scaling o rotaciones por hordware. Pero la cosa no acaba aquí ya que la presentación de más de 32000 colores simultáneos en pantalla, ouguro juegos de una calidad gráfica inimaginoble.

Hablanda de juegos, ya se sabe algo sobre los primeros títulos que se lanzarán para Mega Drive 32X, como «Virtua Racina Deluxe», «Super Spoce Harrier» o «Doom». Tampoco podemos olvidarnos de nombres como «Star Wars Arcode», una remozada versión de «Afterburner», e incluso se rumorea que estarán disponibles «Virtuo Fighter» y «Daytona USA» en un breve espacio de tiempo.

RECORTA Y ENVÍA ESTE CUPÓN A :



Pº SANTA MARÍA DE LA CABEZA,1. 28045 MADRID.

#### OFERTA ESPECIAL PARA LOS LECTORES DE MICROMANÍA P.V.P: 6840 PTS. ¡¡ESTE MES PUEDES CONSEGUIRLO POR SÓLO 5.990!!

Sí, deseo recibir contra reembolso el juego «THEME PARK» VERSIÓN PC (3 1/2")

al precio de 5.990 pesetas, (más 250 pts. de gastos de envío).

NUMBRE Y APELLIOUS :	
DIRECCIÓN:	
Pablacián:	
PROVINCIA:	
TFNa:	№. CLIENTE:

#### Playstation, una imagen vale más que mil palabras

ras el reciente anuncio por parte de Sony de la previsión de fechas para el lanzamiento de su PlayStation -finales de año en Japón y principias del 95 en USA-, la creación de Sony Computer Entertainment -en los países antes mencionados- y la ¿inamovible? cifra de 200 £ (50 000 pesetas aproximadamente) como precio de venta inicial, la primera imagen de la poderosa móquina -de acuerdo con sus especificaciones técnicas conocidas-, de la multinacional nipona está ya ante vuestros ojos.

El PlayStation incorpora una CPU de arquitectura de 32 bits, con múltiples procesadores dedicados a toreas específicas, como sonido y gráficos, permitiendo un salto en la velocidad de proceso de instrucciones -cercana a los 500 MIPS (millones de instrucciones por segundo)-, capaz de ofrecer una combinoción de imógenes 3D en tiempo real, con grandes cantidades de sprites 2D y FMV (Full Motion Video). Todo esto equivale a decir que el PlayStation puede generar y mover objetos en

todos los planos imaginobles -horizontales, verticoles, zooms y rotaciones 3D- con una calidad de imagen en tiem-

po real equivalente a la de las transmisiones de TV.

Según Michael P. Schulhof, presidente de Sony Corporation of America, la creación de Sony Computer Entertainment, como apoyo al Playstation "reúne una combinación de la mejar de Sony: toda la experiencia acumulada en tecnología informática, desarrollo de software y capacidad de ofrecer al mercado la tecnología más avanzada en el momento justo, gracias a unos canales de venta idóneos". El objetivo del PlayStation está muy claro para Mr. Schulhof ya que, según asegura, "Sony tiene una oportunidad única para ponerse a la cabeza del mercodo de móquinas interactivas y de videojuegos". Razón no le falta.

#### El terror continúa The 11th hour

Iga de paciencia habrá que tener aún para pader disfrutar de la segunda parte de «The 7th guest», pera para ir abrienda baca aquí as presentamas algunas de las primeras imágenes dispanibles del esperada CD ROM.

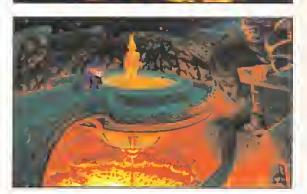


de las aventuras más terraríficas de las últimas tiempos. En «The 11th Haur» se es-tán mejaranda las técnicas de digitalizacián de vídeo, y diseña de las gráficas, pera canservanda la esencia de la primera parte en el juega prapiamente dicha.

De nueva la mansián Stauf es el escenaria en que se desarrallarán nuestras investigacianes. La accián del juega, según tadas las rumares, a bastante mas sangrienta qi ue en «ine /m Guest», can ciertas escenas que abligarán, casi segura, a que el CD aparezca can una calificacián de na apta para ciertas edades -can la censura hemas tapado-. De tadas madas, si de alga pademas estar seguras en «The 11th Haur» es que su calidad será igual, a inclusa superiar, a la de su antecesar. Tada un pragrama de luja que llegará en breve a nuestra país.

#### Vuelta al mundo de la magia





abía una vez un muchacho llamado Simon que, por arte de magia, se convirtió en el protagonista de una de las más bellas aventuras gráficos vistas. Los programadores de Adventure Soft le escogieron para el papel principal de su producción tras un exigente "casting". Tan buen resultado les dio este programa que decidieron realizar una continuación. Pero ahora Simon había aumentado su caché. Los duras negociaciones llegaron a buen puerto y Simon se convirtió de nuevo en la estrella, en esta nueva entrega de la mas magica aventura jamas contoda, «Si mon the Sorcerer 2».

Hechiceros, brujos, monstruos, terribles enemigos y muchos más personajes serán los compañeros de reparto de Simon en lo producción más ambiciosa de Adventure Soft. Uno historia de hadas cuyo final feliz, como en casi todas las aventuras, para qué engañarnos, dependerá en exclusiva de nosotros. Un reto tan emocionante y divertido que nos caerá una maldición encima si no le seguimos muy de cerca. Prometemos manteneros puntualmente informados.

#### Friendware, Shareware de calidad





riendware es el nombre de una nueva distribuidora de software que ya ha comenzado a trabajar para traer hasta nuestro país un tipo de producto que hasta ahora no se padía conseguir fácilmente en España. Nos estamos refiriendo, seguro que ya lo habéis adivinado, al shareware de calidad y estamos hablando de compañías tan importantes en el mercado mundial como ID Software (¿os suena de algo el nombre "Doom"?), Apogee, Epic Megagames o NeoSoft. Títulos de una calidad tan elevada como "Wolfenstein 3D", "Raptor", "Hocus Po-

cus" a "Blake Stone" estarán en breve disponibles en el interior de nuestras fronteras. De la misma manera, las demos, enormes demos que permiten probar ampliamente los juegos antes de adquirirlos, podrán comprarse por muy poco dinero en los mismos puntos de venta que las correspondientes versiones registradas. Desde estas páginas deseamos la mejor suerte a los chicos de Friendware.

#### Tortura oriental



na auténtica tortura para los aficionados a los juegos de inteligencia supuso, en su momento, «Shangai», al igual que ocurrió con su continuación. Bueno, una tortura y un auténtico placer, ya que la búsqueda incesante de parejas en un mar de piezas llegaba a resultar una verdadera delicia.

Ahora, todos los que sufrieron dalores de cabeza con «Shangai» están de enhorabuena ya que en septiembre una versión para Windows de «Dragon's Eye» llegará a nuestro país. Activision, la compañía que ha realizado el juego, ha debido pensar que las pesadillas que sufrieran los antiguos usuarios de «Shangai» no fueron suficientes, y han vuelto a la carga ofreciendo más sets de piezas, nuevas dispasiciones y un kit para diseñar nuestras propias fichas, para que el reto sea aún mayor.

#### En defensa de los juegos de rol

Tras el lamentable suceso ocurrido en Madrid recientemente, que seguro todos conoceréis, han surgido gran número de voces clamando contra esa particular forma de entretenimiento que es el Juego de Rol, también conocido como JDR entre los lectores de Micromania.

Evidentemente, hablo del homicidio de un transeunte inocente, como consecuencia de una partida de JDR, en la que los dos individuos responsables del mismo participaban. Conste desde este momento que tal hecho me resulta tan increíble y repugnante como al que más, pues la vida de una persona está por encima de cualquier entretenimiento que podamos inventar.

Pero lo que también es cierto es que no se debe cargar, como està ocurriendo, contra los JDRs como si estos fueran la causa última y real de ello. La verdad es que es bastante simplista quedarse en ese hecho circunstancial: hay que profundizar más antes de comenzar a acusar a los juegos de Rol de sucesos como éste.

La pregunta es si los elementos de un JDR pueden impulsar a un participante a llevar a cabo un homicidio real, como ha ocurrido en esta ocasión. Algunos psiquiatras se han apresurado a arremeter contra estos juegos, tratándolos como enfermizos y repletos de aspectos fascistas y discriminantes, como si simplemente eso pudiera impulsar a alguien normal a cometer un asesinato. Decir que un JDR tiene aspectos fascistas u otros como los aludidos anteriormente es como si dijeramos que el parchis impulsa al canibalismo, porque las fichas de un jugador se "comen" a las de otro. Son simplemente las reglas del juego. Abundando en el ejemplo dado, normalmente una persona que juegue al parchís no saldrá a la calle con unos dados para ir avanzando pasos, ni tampoco se comerá a nadie para avanzar veinte más. Eso sí, puede haber alguien anormal que lo haga, pero será la excepción y a nadie se le ocurrirá echarle la culpa al parchís.

Otro de los aspectos más debatidos es si la larga duración de las partidas puede provocar la suplantación de personalidad en el individuo, o lo que es lo mismo, que crea ser aquel héroe con el que participa en la partida. Normalmente las partidas de JDR se llevan a cabo en los ratos de ocio de los participantes, típicamente en los fines de semana; no están durante varios meses seguidos envueltos en la aventura, sino que esta se interrumpe para dar paso a otra semana de vida normal. Es harto dificil que una persona normal se "crea" en la realidad el personaje que desempeña cinco horas a la semana; un tiempo mínimo, además, si lo comparamos con el que mucha gente invierte ante la pantalla de televisión "viviendo" decenas de peliculas "de acción".

Con esto, demos por zanjado el tema de si el JDR tuvo influencia o no en la muerte de un inocente; parece claro que, como ya dije, no deja de ser un aspecto circunstancial en un tema que tal vez sea más profundo y conocido. Por causas numerosas veces apuntadas, la juventud actual busca cada vez nuevas formas de excitación y entretenimiento, más atrevidas que las anteriores, cuando estas le hastían. Es el caso de la espiral alcohol ->tabaco -> drogas, por ejemplo, o de ciertos juegos como la ruleta rusa. En los casos citados nos encontramos con muchachos que, por las razones que sean, están hartos de lo que hacen para entretenerse, y buscan nuevas emociones, que les llevan a acciones inconcebibles para las personas normales. Tal vez sea algo similar lo que les ocurrió a estos dos jóvenes: hastiados del desarrollo figurado del JDR sobre su mesa, decidieron, como otros muchos que han seguido alguna de las evoluciones descritas antes, darle más emoción al juego: hacer que ciertas aventuras fueran reales. Sí, consiguieron entretenerse, pero a que precio tan alto... Pero la mayoría de la gente no es así, casi nadie lo es.

Sólo es posible extraer una conclusión: se puede seguir jugando y disfrutando con los Juegos de Rol, como elemento sano —indudablemente, más sano que otras alternativas de gran uso: alcohol, drogas...—para escapar de la vida cotidiana. No se olviden dos grandes virtudes de un JDR: exige usar la imaginación, y también la comunicación, el diálogo, con otras personas.

Un anónimo y asombrado jugador de Rol

#### ¿El «Street Fighter»

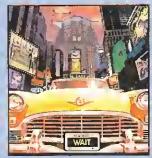


a noticia de que se anda preparando ∎una película basada en el arcade más famoso de la historia, «Street Fighter II», no es algo nuevo. Pero que para Septiembre, aproximadamente, aparecerán en el mercada las respectivas versiones Mega Drive y Super Nintendo de un nuevo juego, sí lo es.

«Super Street Fighter II» será un cartucho total en todas sus aspectos, con un rendimiento explosivo de sus increíbles cuarenta (jj40!!) megas. Cuatro nuevos personajes se han unido a los ya conocidos de versiones precedentes. Se trata de tres tipos duros y una chica de armas tomar: T. Hawk, Dee Jay, Feilong y Cammy. Multitud de nuevos golpes y opciones de combate se unen a los que todos conocemos de viejos amigos como Ryu, Ken, Sagat o Vega. Lo que se ha podido ver hasta el momento del cartucho presenta un aspecto impresionante en gráticas, movimientos, etc.

«Super Street Fighter II» tiene todas las papeletas para hacerse con el título del juego de lucha definitivo. Aunque ya sabemos que en este mundo nunca se puede asegurar algo así, y lo mismo nos sorprenden antes de lo que esperamos can otro programa. Pero contra cuarenta megas lo tendría bastante difícil.

#### Time Warner en España



os primeros programas de Time ■Warner Interactive, la división de software de la conocida compañía multinacional, ya han llegado a nuestro país. Erbe Software en principio distribuirá dos de sus productos en CD ROM: «Aegis. Guardian of the Fleet» y «Hellcab».

«Aegis» es un simulador naval, en el que comandaremos un potente acorazado, cuya característica más

reseñable, aparte del alto grado de realismo que posee, son unos estupendos gráficos en SVGA.

El segundo título, «Hellcab», es una incursión en el mundo de los juegos de ordenador de Pepe Moreno, un afamado diseñador español afincado en Nueva York, que se ha encargado de la producción y el diseño del proyecto. Los gráficos de «Hellcab», como los del anterior título, están realizados en SVGA y posee unas excelentes digitalizaciones gráficas y sonoras.

Además, se comenta la posibilidad -pero de manera no definitiva- de desarrollar en unos meses, una versión en castellano de ambos programas.

#### GANADORES CONCURSO SUPER SCRYLIS

Primer Clasificado: Raúl Jurada CENTRO MAIL: MONTERA- MADRID Puntuación abtenida: 924 Premia: KIT MULTIMEDIA CD ROM Segunda Clasificado: Rafael Navarra CENTRO MAIL: ALICANTE Puntuación obtenida: 916 Premio: IMPRESORA STAR LC-100 COLOR Tercer Clasificado: Jasé Ignacia Pérez CENTRO MAIL: TRES CANTOS- MADRID Puntuación obtenida: 910 Premia: TARJETA DE SONIDO SOUND BLASTER

Por mucho que lo intentemos la revista se nos sigue quedando corta en cuanto a páginas se refiere. Y no hemos tenido más remedio que guardarnos algunos juegos para el mes que viene. Esta es una pequeña selección de lo que nos (os) espera dentro de treinta días en el kiosco. Un poco de paciencia que todo llegará.



#### **MIGHT & MAGIC V** DARKSIDE OF XEEN

NEW WORLD COMPUTING PC, PC-CD ROM **■** RPG

ar fin llega la última entrega -par ahara- de la mítica saga «Might & Magic». Con la mayor calidad gráfica de todas las praductos de la serie, y can la

genial opción de instalar juntos en el disco dura «Darkside of Xeen» y «Clauds of Xeen», para crear un mega universo, el «World of Xeen». Una aventura oún más camplicada que deja la puerto abierta para realizar un nuevo camino y acceder a la victoria final mediante accianes diferentes. Y atentas a la versión en CD, que promete romper con todo.

#### FORMULA I RACING



■ SEGA MEGA CD SIMULADOR

**S**í el mes de Agasta abserváis cama este juego de caches para Mega CD, extrañamente, ha cambiada su

nombre par el de «F1 Heavenly Simphony», no demostréis demasiado asombro, ya que los muchachos de Sega aún no se han decidido por el título can que aparecerá en nuestro país. De todos modos, hablamas de la que es una de los más logrados juegos de conducción vistos en consolo -con permiso de «Virtua Racing», claro-. Una banda sonora alucinante, digitalizaciones por doquier y una jugabilidad elevadísima san sus credenciales para seducir a un público ávido de nuevas emociones, en plena disputa del mundial de F1.



#### HEXX

PSYGNOSIS PC RPG

presents... Hexx. Así es coma da comienza la última

producción Psygnasis. Un excitante JDR, desarrollado a partir del mismo "taal" que ya se utilizó en la realización de «Bram Staker's Dracula», en el que tenemas la misión de acabar can el hechicero que ha usurpado el trono de los cuatro díases de nuestro reino. Sus tres diferentes modos de visión, el autamapeada, el enorme territorio a explarar, la gran cantidad de hechizos y conjuros, la posibilidad de efectuar grabacianes instantáneas en RAM a un inventario "inteligente" son sólo una pequeña muestra de lo que ofrece «Hexx».

#### XPLORA I

MULTIMEDIA PC-CD ROM, MAC CD-ROM MULTIMEDIA



l particular universo de Peter Gabriel se nos abre en un CD multimedia que representa una nueva experiencia en este mundo. Vídeo, audia, discos, actuaciones, inquietudes personales... Ya se encuentra disponible en Mac y muy pranta la estará en PC. El prapia Peter este viaje interactivo para descubrir su trabajo can Amnistia Internacional, la presentación de artistas africanos de las que se ha convertida en un acérrimo

REAL WORLD



Gabriel es el encorgado de conducirnos a defensor, etc. Todo una experiencia.

#### FLASH

Arcadia Software ha llegado a un acuerdo con la compañía Optimum por el que llevará la distribución en nuestro país de todos sus productos. Optimum está afincada ni más ni menos que en Israel, y la mayoría de sus programas se enclavan en el género de los educativos. El mes de Septiembre ha sído el elegido para lanzar a la venta los primeros títulos de Optimum.

Los usuarios de Mega CD pueden estar de enhorabuena, pues se avecina una pequeña avalancha de títulos para la máquina de Sega, entre los que destacan nombres tan conocidos y sugerentes como «Sensible Soccer» –ideal para revivir el mundial-, «Shadow of the Beast II» -una nueva versión de la increíble trilogía desarrollada por Psygnosis para el Amiga- o «Rebel Assault» -la incursión más ambiciosa de LucasArts en el mundo de las consolas, hasta la fecha-

Hablemos ahora de retrasos, y es que «Inferno», la epopeya espacial de Ocean y DID no podrá verse al menos hasta noviembre de este año. Parece ser que la finalización del espectacular programa está llevando de cabeza al equipo de programación responsable de «Robocop III» y «T.F.X.», y que a última hora se les han complicado ligeramente las cosas. Esperemos que, por fin, esta fecha sea inamovible y pasemos unas navidades de lujo con «Inferno».

«Lock-On» es el nombre del último grito en tecnología Sega. Pero no penséis que estamos hablando de una nueva máquina de juegos, o algo parecido. Se trata de una pistola infrarroja y un casco receptor que permiten pasárselo como auténticos enanos jugando a algo parecido a una guerra de guerrillas espacial, en plan simulado por supuesto. Funciones de localización automática de blancos y un alcance cercano a los cuarenta metros como máximo, son las características principales de este sofisticado "juguete" que distribuye en nuestro país Bandai, y cuyo precio oscilará entre cinco y ocho mil pesetas, casi con total seguridad.

¿El cine inspira a los juegos o los juegos inspiran al cine? La mayoría de las veces, en la actualidad, el desarrollo de un programa y una película suelen ir parejos. Y ese es el caso de «Batman Forever», nueva entrega de las aventuras del hombre murciélago, y «Spiderman/Venom: Maximun Carnage». «Batman Forever» será el primer juego de Acclaim que aparecerá editado simultáneamente para Mega Drive 32X, Saturn y recreativa. «Spiderman/Venom», por su parte se lanzará a finales de Agosto de este año para Mega Drive y SNES. Por cierto, se rumorea que Arnold Schwarzenegger anda implicado en el proyecto de Spiderman, que podremos ver en los cines en el 95.

Infogrames vuelve al mundo de los programas educativos con la distribución en Europa de «Triple Play», una serie de juegos interactivos para aprender idiomas destinados tanto a un sector infantil como a un público adulto. Todos los productos «Triple Play» han sido realizados según estudios llevados a cabo en la universidad de Syracuse, en Estados Unidos. Aparecerán en formato PC CD-ROM y serán distribuidos en breve en nuestro país.

Atentos, muy atentos todos los fanáticos que hay en este país de ID Software y de «Doom», puesto que ya se rumorea como inminente el lanzamiento de «Doom 2. Hell on Earth». El gráfico título del programa no necesita oportunidad de jugar con «Doom». Es muy posible que a finales de Agosto el programa se lance en Estados Unidos, sin versiones shareware previas, pasando a distribuirse comercialmente en versiones floppy y CD-ROM.

Mindscape, incluyendo un sello tan importante como The Software Toolworks, ha cambiado de distribuidor en nuestro pais. A partir de ahora será Proeinsa la encargada de hacer llegar hasta nosotros los programas de tan conocida compañía.

LA ÚLTIMA MARAVILLA DEL CD ROM

EN PREPARACION: PC CD ROM
ACCESS SOFTWARE

**UNDER A KILLING MOON** 





o evolución que están sufriendo las juegos nos conduce, inevito-blemente, hocio el cine interoctiva. Y eso, y no otro coso, es el mós reciente proyecto de Access poro CD ROM. «Under o Killing Maan» es el nambre de la estrello de lo conocida campoñío poro un futura

es el nambre de la estrello de lo conocida camponio poro un tutura inmedioto, un juega que nos sumerge en un thriller morcodo por su desmesurodo calidod gráfica y su depurodo técnica.

Ocupo, ni mós ni menas, que tres discos compoctas (habéis leido bien, ¡3 CDs!) en los que podremos ver, entre otras muchas cosos, o personojes de lo pontollo gronde tan famosas como Margat Kidder, o lo que se recuerdo, sobre tada, par su popel de Lois Lane en las distintas entregos de «Supermon». Algo nado extroño si tenemos en cuenta que la cancepcián de este programa ho sido mós bien el de un film que el de un juego. film que el de un juego.



995 Ptas.

Hasta la fecha, Anaya Multimedia nos ha ofrecido uno de mejores panoramas en lo que a la edición de libros informáticos se refiere. Como esto no le basta a esta editorial española, han decidido comenzar una serie nueva de publicaciones, una original linea editorial llamada "Guías de Iniciación" que pretende, y consigue en el caso del libro que tratamos, abrir las primeras puertas de complicados temas informáticos a aquellos principiantes que se decidan adentrarse en esos mundos. Con «OS/2 v.2.1.» de Anaya Multimedia, y en sólo diez lecciones, conoceremos casi todos los secretos de este sistema operativo.

Jasé A. Jaén y Raquel Martinez \*\*\*\* Anaya Multimedia Nivel «I»

#### HARDWARE

#### NO TENGAS MIEDO A... LOS MAC



382 Págs.

2.295 Ptas.

La manzana multicolor ha sido no sòlo el postre sino el desayuno, la comida y la cena de muchísimos usuarios desde que dos jóvenes americanos decidieron plantarla en el garaje de sus casas... Gracias a su simpleza de uso, es el hardware y software perfecto para todos los inútiles de la informática -entre los que se encuentra el autor de estas líneas...-. Pero con todo, la Apple no es tan fácil de digerir en ocasiones, por lo que un poco de bicarbonato en forma de libro. Y para eso el señor Danny Goodman ha escrito un libro con el simpótico título «No tengas miedo a... los Mac». Si ya le teníamos poco pónico -aunque mucho respeto por la maravilla que es-, ahora mucho menos gracias a esta publicación que edita Anaya Multimedia, a la que, por cierto y desde aquí, agradecemos el enorme esfuerzo que realiza en la publicación de prácticos manuales.

Danny Gaadman Anaya Multimedia Nivel «I»

#### UTILIDADES

#### **DOUBLESPACE**



215 Págs.

2.000 Ptas.

"Doublespace" significa en inglés doble espacio... Informáticamente, es la utilidad de comprensión de datos que aporece con las versiones 6.0 y 6.2 del sistema operativo MS-DOS, que duplica la capacidad del disco fijo comprimiendo los datos de forma que se puedan almacenar más eficientemente. Visto lo anterior, los usuarios de este sistema encontrarán una perfecta guía pora conocer bien sus misterios en este volumen escrito por Doug Lowe, bajo el título de «Guía Microsoft para usuarios de Doublespace». Desde su instalación hasta su mejora, pasando por la protección de datos y solución de problemas, tendréis a vuestra mano el «Doublespace».

Daug Lawe McGraw-Hill

Nivel «I»

#### **REALIDAD VIRTUAL**

#### **REALIDAD VIRTUAL**



268 Págs.

2.800 Ptas.

Una nueva tecnología revolucionaria ha irrumpido en el panorama no sólo informático o multimedia, sino mundial. Y arrancamos así de bravos porque lo que propone la Realidad Virtual es la transformación total de la realidad más inmediata del hombre de finales del siglo XX. Hablando de finales, no sabemos en qué acaborá toda esta nueva ciencia -todo dependerá como siempre de las aplicaciones que tenga-, lo que sí sabemos es que con la ayuda de L.Casey Larijani y la editorial McGraw-Hill, la Realidad Virtual dejará de ser para nosotros "algo" inalcanzable. Así, con «Realidad Virtual» sabremos el hardware y software necesarios para iniciarnos en este nueva ciencia, las expectativas de su industria, sus últimos avances... También el libro cuenta con un glosario de definiciones que nos aclararán los términos que rodean a la R.V.

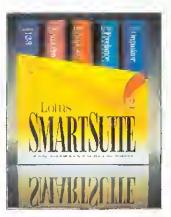
L. Casey Larijani McGraw-Hill

Nivel «I»

## ecnomanías

#### **Hechos** a medida

otus Development ha ■unido sus cinco aplicaciones más galardonadas en un única paquete denominado Lotus Smartsuite para Windows, Por el módico



precio de 60.000 pesetas, el usuario recibe más de 30 discos de alta densidad y cuatro completos manuales para todos los productos. Lotus Smartsuite comprende la hoja de cálculo Lotus 1-2-3, el procesador de textos Ami Pro, la base de datos Lotus Approach, el programa de presentaciones Lotus Freelance Graphics y la agenda personal Lotus Or-ganiser. Una de las mayores ventajas de poseer las cinco aplicaciones en un único paquete es la posibilidad de transportabilidad de los datos entre una y otra e incluso el uso compartido de la información entre ellas.

Para más información sobre Lotus Smartsuite padéis llamar al teléfono 93 419 01 04.

#### Nueva línea Handy de Toshiba

■ashiba parece dis-°puesta a canseguir que las ardenadares partátiles dispangan de las misma periféricas que las sistemas de sa-bremesa. Cama ejempla valen sus das nuevas praductas el Handy CD ROM XM4100A y el Handy Disk. El primera es un lectar CD de dable velacidad que praparciana una velacidad

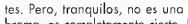


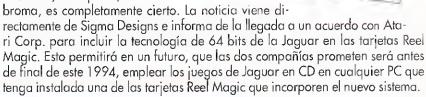
de transferencia de 300KB par segunda can un tiempa media de accesa de 385 milisegundas y campatibilidad CD DA, CD XA y PhataCD multisesián. El segunda es un disca dura de das y media pulgadas que se puede canectar a cualquier puerta de impresara. Su capacidad dispanible va de 213 hasta 524 megabytes. Otras accesarias de la línea handy san el Handy Card, adaptadar SCSI PCMCIA, Handy Pack, baterías recargables para el XM4100A, Handy Part, cantraladar SCSI que se canecta a puertas paralela y el Handy SCSI, un kit de cantraladara SCSI de 16 bits.

Para más infarmacián padéis llamar al teléfana de CIOCE 93 419 34 37.

#### Reel Magic y Jaguar

Dué pensaríais de nosotros si os dijéramos que antes de final de año podréis emplear juegos de la consola Jaguar de Atari en vuestro Pc? Seguramente que era el día de los inocen-









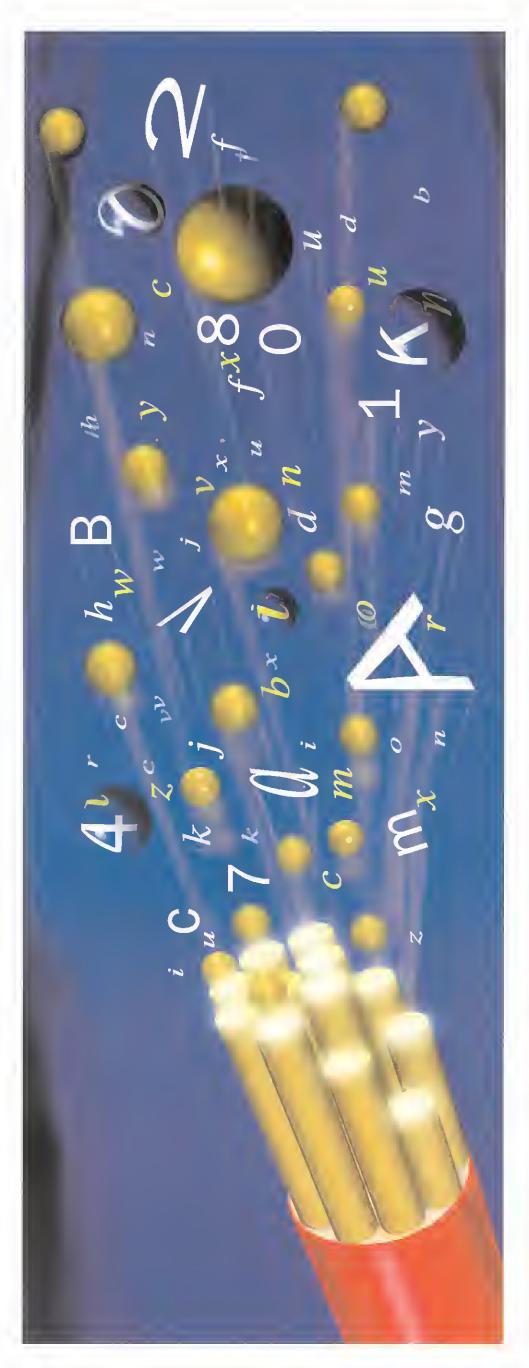
a compañía española Micronet lanza cuatro nuevos títulos en CD-ROM que amplían su ya extenso catálogo multimedia. Broadcast news CD-ROM ofrece un acceso instantáneo a más de 50 programas, entrevistas y documentales de cadenas americanas tan importantes camo CNN, ABC o News; DISCovering Authors contiene información bibliográfica de unos 300 estudios de autores desde Aristóteles hasta Margaret Atwood; Le Monde es la edición en CD-ROM del conocido periódico fran-

cés y La Máquina del Tiempo consiste en un viaje interactivo multimedia por la historia y geografía española.

#### **El Pentium** juega al ajedrez

Se ha celebrado reciente-mente en la ciudad alemana de Munich un muy original torneo de ajedrez. En él, los ajedrecistas Gary Kasparov, Nigel Short y Vishy Anand se enfrentaron a un ordenador provisto de un procesador Pentium en el que se había instalado una versión especialmente optimizada del clásico programa profesional de ajedrez Fritz. El empleo de la tecnología Pentium ha acelerado en un 400 el rendimiento de Fritz.

El resultado de la competición, que se celebró en la modalidad de cinco minutos para cada una de las jugadas, fue totalmente favorable para Fritz y Pentium siendo derrotados todos los grandes maestros excepto, claro está..., el campeonísimo Kasparov.



# a gente bien conectada, llega lejos.

Tu centro servidor sin cuota de acceso. HOBBYTEX.

HOBBYTEX es un medio Noticias, para estar al día. Forums, hallarás reunida en el menú principal son: numerosos servicios. Las opciones que encontrarás usuarios, sobre un tema tienes acceso directo a interactivo con el que toda la información, enriquecida por los de comunicación concreto.

sugerencias, pedir números revistas que edita Hobby Press, ver trucos, hacer atrasados, etc.

Diálogos, para mantener Anuncios, ¿vendes algo, conversaciones "on line" además de pasar un buen compras algo...?; A qué semana nuevos premios. rato, podrás ganar cada Mensajería-Buzones, esperas para llamar a Juegos y Concursos, con otros usuarios. HOBBYTEX?

Transferencia de ficheros, de televenta para adquirir sistema rápido y cómodo utilidades, cargadores, para coger programas los productos que te completos, juegos, actualizaciones de interesan.

Ayudas Interactivas, un sistema para resolver tus juegos favoritos «PcFútbol». para dejar tus mensajes a ofros usuarios.

necesitas un ordenador PC suedes conectar utilizando que cumpla la norma V23 normalmente viene con el o compatible, un modem propio modem. También accediendo a pistas an terminal Ibertex. Para conectar con HOBBYTEX sólo y un software de emulación que

centros servidores, el COSINIECT

Servicios HobbyPost, un

seleccionar artículos de las

Revistas, podrás

que desde Madrid. El nivel ptas. A diferencia de otros independientemente de la BERTEX tiene un costo conexión no llegan a 200 precio aproximado de 18 fijo para cada uno de sus pesetas por minuto. Más claro aún, 10 minutos de llamar desde La Coruña Además te va a costar de acceso 032 tiene un exactamente lo mismo niveles de acceso, distancia. Cuesta

acceso a HOBBYTEX es hay que pagar cuota ni es totalmente gratuito. No necesario ser socio.

del centro servidor identificación Todo lo que tienes que llamar con te pida la el modem BERTEX hacer es al 032 y cuando

HOBBYTEX#.

Con HOBBYTEX llegarás lejos.

Premio al Centro Servidor Novel, que se concede al centro de rectenhe creación que destaca por su calidad, en lo 2º edición de los premios anudos el BERTEX de la elejanica.



#### No sin uno cierto inquietud decidí hocer uno visito o los oficinos froncesos de Cryo, yo que no hoblo ni uno solo polobro de froncés y estobo seguro de que me ibo o resultar difícil obtener todo lo informoción que necesitobo de uno compoñío que poco o poco se está convirtiendo en uno de los más prestigiosos del sector. No sólo está progromondo juegos poro Virgin y Mindscope, sino tombién poro Philips, Nintendo y Sego, por mencionor sólo unos cuontos. Mis temores se disiporon rópidomente, en cuonto los tres directores que gestionon esto compoñío me dieron lo bienvenido y se pusieron o hablorme duronte horos y horos de sus múltiples proyectos. No sólo se mostroron obiertos y omobles, sino que todos los progromodores de sus inmensos oficinos estobon relojodos y me oyudoron en todo lo que pudieron. Normolmente, cuondo se visito uno compoñío mós o menos importonte, lo gente troto de rodeor todo su trobojo de uno cierto aureolo de misterio y se noto uno cierto diferencio jerárquico entre los jefes y los empleodos. Por el controrio, Cryo porecío uno gron fomilio cuyos miembros trobojoban todos en oros del mismo objetivo: juegos originoles, inspirodos y muy cuidados.

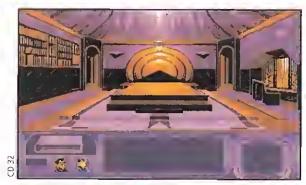
Tres son los personos que constituyen el núcleo de Cryo. Philip Ulrich, director del equipo y octuolmente principol guionisto de los juegos progromodos por Cryo, empezó como director ortístico de juegos en 1.983 poro lo compoñío de informático Ere. Cuondo Infogromes decidió cerror Ere Informotique, Ulrich fundó CRYO junto con Remi Herbulot y Jeon Mortiol Lefronc, ontiguo director de Virgin Loisirs, y en lo octuolidod copresidente ol mismo tiempo de uno compañío de largometrojes. Remi Herbulot: Director-progromodor. Empezó o progromar juegos en 1.984 poro Oric, y luego poro Spectrum, Amstrod, MSX, ST, Amigo y PC. Entre sus juegos ontiguos se incluyen: Modcom Bumpers (tombién conocido como Pinboll Wizord), Get Dexter 1/2, Purple Soturn Doy, etc.

#### OGRAM

# uesta a

Por Derek de la Fuente

#### DUNE









une, que ya ha salida en atras farmatas, se traslada ahora al CD32 y estará seguramente dispanible a mediados del práxima verana. Se trata de una aventura estratégica de ciencia ficción basada en el libra y la película, respectivamente escrita par Frank Herbert y dirigida por David Lynch. Can un argumenta surrealista, traslada al jugadar y su familia al planeta de Arrakis, más canocido como Dune. Habéis sido enviadas allí par el Emperadar de Caladen, para explatar las yacimientas de la sustancia más valiosa del Universa: la especia Melange. Das grandes obstáculas se interpanen en vuestro camino, a la larga del cual tendréis que utilizar tada vuestra capacidad arganizativa: las brutales Harkannens, que cantralan y manopalizan la praduccián de especia, y las manstruasas gusanas que la crean. Este juego ya ha canstituido todo un éxito en PC CD-ROM y Amiga, gracias a sus espléndidos gráficas y las secuencias de la película, y ahara Crya está danda las últimas retaques a la versián de Amiga CD usando la mayar parte de las rutinas ariginales y los gráficas de la versián para PC 256.

"Al pragramar un juega en farmata CD -comenta Remi Herbulot-, el principal prablema es el índice de transferencia de datos: 150k par segunda. Es una auténtica rémara. De esta forma, na hay más remedio que trabajar can rutinas de campresián. La más impartante es la regularidad de transferencias: par ejemplo, en PC la Saund Blaster CD es bastante regular, pero estas unidades de CD de Philips san una verdadera pesadilla para las pragramadores. El pramedia de transferencia de datas está en 150K, ¡pera es irregular! En Amiga CD32,

las casas san relativamente fáciles, gracias a su gran velacidad de transferencia, pera nas gustaría tener más RAM. Cama se puede observar fácilmente aunque una no sea un experta, tenemas muchos problemas relativas a la transferencia de datas. La mayaría de la gente piensa en las tiempas de accesa -cancluye Remi Herbulat-, pera esta na es un gran prablema para las pragramadares, porque se pueden distribuir las datas de tal tarma que se reduzcan las grandes mavimientas de cabeza".





MICROMANÍA: ¿Padrías dar una breve descripción a nuestras lectares de los elementas principales del juego? ¿Existen algunas diferencias con respecta a la versián de Amiga?

R.H.: Básicamente, es el misma juega en tadas sus versiones. Hemas puesta un gran empeña en trasladar al jugador a la atmásfera del juega. Para mí, siempre es muy gratificante que alguien me diga: "He cargado el juega sála para ver algunas gráficas y he acabado jugando tada la nache".

#### AFRANCESA

#### **MEGARACE**

#### AMIGA CD32, MEGA CD, 3DO MINDSCAPE

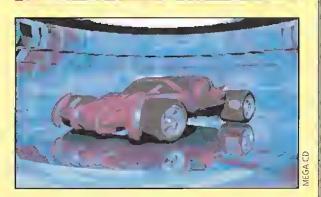
ste título se ha canvertido en el juego más vendido de Cryo hasta la fecha y está previsto su lanzamiento para Amiga CD32 a lo largo de este año. Los afartunodos poseedores de un PC ya pueden jugar o esta trepidante carrero automovilístico con elementos de disparos. Su pragromodor, Lionel Guillong, nos comenta alga sobre el juego.

"Todos los usuorios de Amiga CD32 se sentirán mós que sotisfechos con el resultodo que vomos a obtener en este formoto -osegura Guillang-. Creo que el juego será tan rápido como en su versión poro PC y correró a unos 14 fotogromos por segundo, que es un índice

equivolente al de dicho formato. Empezomos o progromorlo en enero y hemos completado unas dos terceras partes del proyecto. Este es mi primer gron juego, ya que provengo de una compoñía fronceso de oerobús.

Tenemos problemos de compresión en Amigo -confieso Guillong-, par lo que olgunas de los pontollas de la introducción de lo versión de PC hon tenido que ser eliminadas. Como Amiga usa chip RAM, o diferencia de los 32 bits de RAM, descomprime muy despacio. Los sprites y los gróficos serán osimismo iguoles que en PC, pero olgunos de los pantallas estáticos estorón mejorodos, porque podemos mostrar 4.096 colores, en lugar de 256. Sé que estamos aludiendo constantemente ol PC, pero es un buen punto de referencia. Los rutinos del juego han sido completamente re-mozodos poro poder aprovechar al móximo las posibilidades del nuevo formato, por lo que no se puede decir que seo uno simple conversión. Me enconto programor para Amigo, ounque tombién trabajo poro PC, pero prefiero aquel formato y he programodo muchos rutinos paro oceleror el proceso de cargo. En «Megoroce» el progroma cargoró, comprimiró y descomprimirá ol mismo tiempo. En cuonto o los rutinos de control, todo ha sido bostonte sencillo. Amigo do muchas focilidades en este sentido, pero lo ideol sería poder usar uno rom rápido de 32 bits. Todos los rutinos se están elaborando en A4000, donde tengo una memorio disponible de un gigabit y medio, por lo que puedo ejecutor el programa como en un CD. ¡He empleodo cosi 4 meses exclusivomente en la compresión de «Megoroce»!".





#### TIME COP

■ MEGA CD JVC

ste juego, que veró lo luz en diciembre, estó bosado en lo película del mismo nombre, protagonizado por el super héroe belga Jeon-Cloude von Domme. Básicamente, se troto de un exce-



lente y frenético juego de plataformas que supero todo lo visto hosta ohora en Mega CD. El programa hoce uso de lo técnica de pantalla ozul, con lo que Cryo ho utilizado o un actor para que reolizoro todos los movimientos que normalmente se ejecuton en las secuencias de lucha y correros.

Una vez filmodas esos escenos, se escanean los imágenes y se troslodon ol CD. La fluidez de movimientas y posturos que se pueden reolizar son de una calidad insuperoble. Cryo ho trabajodo o portir de una serie de fotogromos y el guión de lo película. Lo primero que se eloboró fueron los movimientas de las protogonistos y los decorodos, que se pintaron o mano y se escaneoron poro su introducción en el progromo. La detección de sprites y todos los elementos del juego se ojustorón ol final de todo el proceso. Lo mós importante son los movimientos, que resulton realmente osombrosos.

Lo acción giro en torno a los viajes a través del tiempo. El uso de uno serie de armos, lo interocción con otros personojes y los objetos, además de las escenas de lucho, son los principoles ingredientes de un juego en el que los escenarios cambian rodicolmente dentro de lo mismo órea temporol.

#### DRAGON'S LORE

#### PC CD-ROM MINDSCAPE

ragon's Lore» es juego especialmente diseñado pora CD-ROM y que ha sido descrito por su programador jefe, Fobrice Bernard, como una mezclo de combate, aventura y juego de rol. "Se puede jugar de cualquier formo –afirma Bernard–. Si uno es un fo-nático de las aventuras de rol, podrá hocerlo de la manero trodicional, pero para el jugador de arcade habró suficiente acción como para disfrutar plenamente del juego. No es una copio de «Mortal Kombat», sina un pragroma en el que los jugodores se sentirán rápidamente inmersos y proporcionará tanta diversián o porticipación como se desee. Hemos elaborado muchos editores especioles poro componer el







juego, y éso es uno faceto que nos ha hecho fomosos en Cryo. Gracias al uso de 3D Studio y los gróficos tridimensionoles generodos completomente en tiempo reol, el aspecto del juego es bostonte espectoculor. Lo animación de un solo personaje es de 150 cuadros. Creemos que conseguir el necesorio otroctivo visuol es el primer objetivo importante de las toreas de progromoción y, mediante los reflejos y sombreados especioles, casi lo hemos conseguido. Diseñomos los bocetos del juego y, uno vez que nos sentimos satisfechos con ellos, iniciomos el proceso de añadir los problemas de inteligencio. Todo el equipo de 6 personos comparte estos tareos, y no se trota simplemente de osignar uno tecla pora que el jugador encuentre, recojo y use olgo, sino de hacer que el juego porez-co reol e intuitivo -oñade Bernard-."

"Siempre hobró dos formas diferentes de abordor y resolver un problema de

inteligencio según cómo se juegue -continúa Bernard-. El tamaño real de «Drogon's Lore» es gronde, con 5 niveles de un costillo por explorar, cado uno de ellos compuesto por 45 solos (éstas tendrón una superficie oproximada de 5 por 5 pontallos). El elemento mós innovador del juego es el punto de vista. Aunque el jugador observará imágenes de sí mismo como tomadas por una cámara, el 95 por ciento ofrece una perspectiva frontol y se puede contemplar cuolquier escenorio desde 100 puntos de vista diferentes. Poro esto hemos eloborodo un editor especial, de tol forma que en el supuesto de que el jugador se encuentre en medio de uno habitoción, podró hacer rotaciones de 360 grados con 100 perspectivos distintos. Esto proporciono ol juego un gron nivel de 'autenticidad', puesto que el jugador puede giror, mover la cabeza y conseguir uno perspectivo realista."

"Los elementos de rol de «Dragon´s Lore» son bostonte convencionales, con los hobituoles puntos de impocto, energío y luchas en tiempa real. Todos los monstruos, mós de 20 en total, tienen su propio inteligencia ortificiol y hemos procurodo que el programa se desorrolle de acuerdo con lo habilidod del jugodor, de modo que si éste es un buen luchador los acontecimientos se sucederán conforme a esa circunstoncio. Al desarrollarse el juego en tiempo real, si se mato un monstruo su codóver permonecerá en el mismo lugar, y si solamente resulto herido volveró ol juego con los fuerzos odecuadas al tiempo tronscurrido. Creemos que o lo moyoría de los oventuros interoctivos les folta algo de interocción y en este caso hemos intentado subsanar esa carencia".



#### REVENGE

MINDSCAPE

uatro son los diseñodores que estón trabojando en este proyecto, compuesto por uno serie de juegos unidos por uno línea argumentol. Tanto si estóis a los mondos de una nove espociol como si os encontráis dentro de uno celda, os daréis cuenta de que este juego transmite uno sensación especiol favorecido por su calidad gráfico.

Mai Nguyen, el artisto gráfico, nos ha explicado los primeros elementos del juego, pero ho recolcado que se trota sólo de uno versión rudimentaria. "El juego está ambientado en el futuro –ofirmo Nguyen-, y su originolidad rodico en el uso de diferen-





Utilizoremos 3D Studio paro crear las escenas interoctivas, imógenes tridimensionales en tiempo reol y un sistema voxel para darle al programa la mayor variedad posible en cuanto a presentación y técnica de juego. El scroll es uno de los principales elementos en los que estamos trabajando actualmente, Por ejemplo, al conducir un coche

tes técnicos.

toda la pantalla se ajustará automáticamente a los mandos del juego. De esta forma, al moverse a la derecha toda la pantalla se desplazará en esa dirección y aparecerá una imagen completamente diferente, tal como ocurriría en la vida real al conducir un coche y doblar una curva. La pantalla se graduará de una escena a otra y no cambiará drásticomente. La perspectiva de juego es subjetiva, de acuerdo con el desarrollo del mismo. Cuando el jugador se encuentre en una nave espacial, tendrá una perspectiva frontal, pero ésta cambiará de vez en cuando para permitir al jugador que se vea a sí mismo y obtenga un mejor efecto de ambientación. Como ya he dicho antes, esto no es más que una primera impresión del juego mientras se sigue trabajando en el argumento y los escenarios, pero todo el mundo estará de acuerdo en que tiene un aspecto

#### LOST EDEN









#### PC CD-ROM, AMIGA, CD32 VIRGIN INTERACTIVE **ENTERTAINMENT**

ntiguamente conocido como "Sauraus", éste es posiblemente el mós arriesgodo y oposiononte proyecto de Cryo hasta la fecho. Tonto la versión de PC como lo de Amigo CD32 parecíon osombrosos y, sorprendentemente, esta último tenío aún mejor ospecto. Mientras que en PC se puede ver cado uno de los pixels, en Amiga lo resolución es moyor y, por tanto, los pixels mós pequeños. Esta última versión estó siendo progromoda por Rosan Desirabel, entre cuyos obras anteriores se incluye «Othello» para Ubi Soft. Hemos podido confirmar la utilización de lo técnica de "claymation" y modelos de arcilla para el diseño de las múltiples criaturas del juego, pero este proceso se inició en las primeras etapas de programación y luego fue abandonado.

Desde el primer momento, cuando contempléis las vistas panorámicas y las criaturas prehistóricas deambulando por la pantalla, os sentiréis inmersos en este juego. El programa ya se estaba realizando antes que éste, por lo que no se puede decir que Cryo o Virgin se hayon subido al carro de la moda de los dinosaurios.

#### **EL JUEGO**

"Imaginaos un mundo donde los hombres y los dinosaurios coexistieran y conversaran -continúa Remi-. En este caso los malos no son humanos sino una cierta especie de la clase de los dinosaurios. Asumiréis el

papel de Adán en otro tiempo y otra dimensián. Hobéis sido odoptados por un campesino y descubris que vuestro podre fue una vez el dueño del mundo, antes de librar uno gron batollo contra los dragones. Al finol del juego deberéis demostror que sois el verdodero hijo de este gron gobernante, en-

controréis vuestro dragón y el castillo que heredosteis de vuestro difunto padre.

Al parecer, los dinosaurios hon evolucionodo y algunas de sus fomilios pueden hoblor y conversor con vosotros. Las ciudadelas han sido destruidas y también se ha perdido el secreto de su invención. Estos edificios son de una gran importancia, puesto que os mantendrán a salvo de los tiranousaurios rey, que son los malos de este juego. Sin embargo, hay una ciudadela aún intacta y debéis encontrarla y descubrir el secreto de su construcción, que está escrito en

una placa debajo del edificio. Esta tarea se os encomendará al principio del juego a través de uno de los dinosaurios. Una parte de la información que aparece en la placa os comunicará que una de las formas de construir una ciudadela es mediante la colaboración de hombres y dinosau-

rios. El juego as trasladará a una aventura épica a través de 4 continentes, y en total hoy 7 valles que explorar, codo uno con su propio raza de humanos.

Encontrar diversas tribus y dinosourios, interactuar con ellos, hallar objetos, usarlos e incluso, en algunos casos, convencer o los dinosaurios y los humonos poro que os oyuden en vuestra misión son sólo unos cuantos acciones del

juego. Cada dinosaurio tiene sus propios corocterísticas; olgunos os oyudarán y otros os pondrón los cosos mós difíciles. En total, hoy 5 niveles par ciudodelo poro garontizor el encuentro con todos los dinosourios de vuestra enorme misión. Otros dinosaurios acuáticos,

aunque no son constructores, resultan muy útiles para propagar información.

Al recorrer la tierra os encontraréis con muchos personajes interesantes, cada uno de los cuales os daró pistas e incluso objetos esenciales paro que po-

dáis cumplir vuestro objetivo final. El juego se ha planteado como una aventura dentro de otra aventura -finaliza Remi-. Uno de los objetos más importantes será un cubo, aunque de momento nos os vamos a adelantar qué es lo que hay que hacer con él, pero os daréis cuenta de su importancia al final del juego".

#### SONIDO, GRÁFICOS E INTERFAZ

"Lo que nos gustaría ofrecer en la versión de Amiga CD32 –asegura Remi- es una sonido mejorado en 16 bits. Digitalizaremos toda la banda sonora en Amiga, donde tendrá una mayor calidad que en PC. Hemos digitalizado sonido en formatos de 8, 12 y 16 bits y vamos a utilizar éstos para



programar en máquinas superiores. Debido a los problemas de memoria podemas acabar usanda los 12 bits en Amiga, pero tendremos que esperar acantecimientas. Ambas versianes parecerán casi idénticas. Hemas utilizado programas como 3D Studia, dibujos especiales pintadas a mano que luega fueran esconeados y, asimismo, algunas modelas especialmente diseñados y animadas para perfeccionar tadas las movimientos. También se han usado técnicas gráficas como la renderización para hacer de este juega la experiencia visual más asombrosa hasta la fecha. Nos hemos ceñida al usa de grandes persanajes a tada pantalla, como ya se vio en «Dune», y el narrador del programa es Etal, un pterodáctila que praparcionará valiosa información a lo largo del juego".

Y el interfaz es bastante sencilla –confirma Remi–. Al pinchar sobre un personaje se iniciará la interacción con él mientras dialogåis. Las acciones de recager y usar abjetos se realizan coma en cualquier atra aventura, pero hemos complicada bastante algunos problemas de inteligencia. Tonto el texto cama las vaces aparecerán a lo larga del juega, can más de 100 personajes implicados en la acción".

#### **ELEMENTOS TÉCNICOS**

"Lo gente con unidades de CD-ROM de velocidad narmal tendrá algunos problemillas con las animaciones -reconoce Remi-, puesto que les parecerán un paca lentas. Por supuesta, Amiga CD32,

can su unidad de disco de doble velocidad, es ideal. También se puede decir que la versión de Amiga parece mejar canseguida, pero me atreva a asegurar que todo el munda la pasará bien can «Lost Eden», tenga la máquina que tenga".

#### **RESUMEN GENERAL**

"Philip Ulrich, el autar de «Capitán Blood», escribió el núclea de la historia, a partir del cual ya desarrolle el argumento del juego -sentencia Remi-. Na hicimos muchas investigacianes sabre los dinosaurios, simplemente usamos libras y fotos de la bibliateca. La que hemos intentada crear can «Lost Eden» es un juega can argumenta sólido..., una experiencio, un paso más hacia las relatas interactivos. Lo que me gustaría que el jugador experimentara en Eden es la misma clase de sentimientos que se despiertan con una película. Pensamos que hemos creado la ambientacián necesaria para que el jugador se sienta inmerso en la acción. Gracias al uso de los gráficos especiales renderizados y las múltiples perspectivas, esperamos que aquél se sienta trasladado a un ambiente real.

Es una variocián del tema de «Dune», pero hemos intentado conseguir un mayar equilibrio entre el argumenta y la estrategia. En «Lost Eden» la estrategia es tal vez algo menos prafunda, al abjeto de que puedan participar más jugadares... Me gus-

> ta este tipo de juego, y es en esta dirección adande se está maviendo Cryo".

#### EGA A ESPA REVOLUC

AS MEJORES **COMPAÑIAS DE SHAREWARE** 



DISEÑO Y SONIDO

LAS MAS VENDIDAS DE LAS LISTAS EN ESPAÑA LAS VERSIONES

#### LA CREADORA DE WOLFENSTEIN 30 LANZA EN ESPAÑA **BLAKE STONE**

ntra en combate mortal contra un loco cientifico su ejercito de mutantes. Lo último de Apogee, Requiere 386/486, ODS 5+. Soporta Adlib y Soundblaster, Versión Shareware: 2 discos. (11 niveles)

Version Registrada: 6 misiones (6D niveles) P.V.P. 7,99D Ptas





**WOLFENSTEIN 30** 

Prisionero en una fortaleza Nazi, tras reducir al guardian de tu celda, busca la salida del Castillo Wolfenstein. Requiere VGA. 286 +. Soporta AdLib, Soundblaster.

Versión Shareware: 2 discos. Una misión. Versión Registrada: 6 misiones P.V.P. 7.200 Ptas.



Hocus soñaba con llegar a ser un poderoso mago. Tiene que poner a prueba su valor superando cuatro tests. Requiere 386/486, VGA. Soporta amplio rango tarjetas de sonido. Versión Shareware: 2 discos, 1 escenario.



Versión Shareware: 2 discos. Un episodio Versión Registrada: 4 episodios. P.V.P. S.SOO Ptas



¡Rescata con Johnny Dash a su perro dalmata y a todas las mascotas prisioneras del Conde Chuck. Requiere EGA +, 286 +, soporta Adlib y Soundblaster. Versión Shareware: 1 disco, 1 escenario.

Versión Registrada: 3 escenarios, P.V.P. 4.500 Ptas.



Pilota la más poderosa nave del futuro, cumple misiones y mejora tu nave. Impresionantes gráficos, soporta las mejores tarietas de sonido Requiere 386/486 VGA. Soporta Soundblaster Version Shareware: 2 discos, 1 sector. Version Registrada: 3 sectores, nuevas armas y gráficos PV.P. 6.500 Ptas.

**OUKE NUKEM II** 

**BIO MENACE** 

Duke, ha sido atrapado por alien(genas, Lucha contra el malvado plan de los Rigelatins. Esta segunda parte, ha sido un exito en USA. Requiere 286+ y VGA. Spta. Adlib y Soundblaster Versión Shareware: 2 discos, un episodio. Version Registrada: 4 episodios P.V.P. 5.500 Ptas

Eres el Super Agente Snake Logan, y tendrás

que salvar el mundo de la amenaza del Doctor Mangle! Requiere EGA +, 286 +, soporta Ad-Lib Versión Shareware: 1 disco. 1 episodio Version Registrada: tres episodios P.V.P. 4.500 Ptas.



Comander Keen, con la justicia y con la verdad tendra que luchar contra el malvado plan de Shikadi. Comander keen es la serie mas famosa de Shareware. Requiere EGA +, y 286 +. Soporta AdLib.

Version Shareware: 1 disco, Version Registrada: P.V.P. 4.500 Ptas.





EPIC PINBALL HA ROTO Version Shareware:

Pack 1 (4 pantallas): P.V.P. 5.500 Ptas. Pack 2 (4 pantallas): P.V.P. 5.500 Ptas. Pack 3 (8 pantallas): P.V.P. 7.990 Ptas. CONSIGUE YA EL PACK COMPLETO

EL MERCADO

Version Registrada:

EFIC



La continuación de Jill of the Jungle ha llegado a España, con mejores gráficos y mas acción. Excelentes gráficos de 256 colores. Requiere 386+,VGA. Soporta tarjeta de sonido Versión Shareware: 1 disco, 1 escenario. Versión Registrada: 3 escenarios 40 niveles P.V.P. 5.500 Ptas.

La aventura espacial donde serás un famoso cazador de recompensas. Juego de Rol con

**SOLAR WINOS** 

misiones especiales, batallas estelares... Requiere 286+,VGA. Soporta Soundblaster. Versión Shareware: 1 disco, 1 episodio. Version Registrada: 2 episodios, P.V.P. 5.000 Ptas

ILL OF THE JUNGLE Lucha contra todo tipo de enemigos y rescata



al principe. Hay un monton de sorpresas ocultas, incluyendo un nivel secreto. Requiere 286+,VGA. Soporta Soundblaster. Version Shareware: 1 disco, 16 niveles. Versión Registrada: P.V.P. 4.600 Ptas.



**ZONE 66** 

La revista PC Format puntuó Zone 66 con un 91%. Requiere 386+, 2Mb RAM y VGA. Versión Shareware: 1 disco. Versión Registrada:

Misiones 1-4: P.V.P. 5.500 Ptas. Misiones 4-8: P.V.P. 5.500 Ptas. Misiones 1-8: P.V.P. 6.300 Ptas.

Tyler está atrapado en sus sueños, debe encontrar los objetos necesarios para escapar. Requiere 356+, Windows 3.0+. Soporta Soundblaster Versión Shareware: 1 disco

Versión Registrada: P.V.P. 4.000 Ptas



Es un juego de Rol con gráficos en tres dimensiones, siguiendo la estela de Eye of the 8eholder. Requiere 286+, VGA, 640 RAM y ration. Version Shareware: 1 disco. Version Registrada: P.V.P. 4.000 Ptas.

#### bar antes de combrar



DDDM La última versión Shareware, del mejor programa de todos los tiempos. del primero de los tres escenarios: Knee Deer in the Dead. Admite hasta 4 jugadores en red y un nuevo nivel de dificultad. ID Software. Requiere 386/486 y 4 Mb RAM.



SPEAR OF DESTINY La continuación de Wolfenstein 3D ahora e tu alcance! Infiltrate en la fortaleza Nazi y recupera el objeto que Hitier cree que le harà invensible: El Spear of Oestiny. Requiere VGA y 286 o +. Soporta Adlib y Soundblaster.

_		
9	BRIXX Tipo Tetrix pera más complejo	I
	Pequiore 266+,VGA. Seporta Soundblaster. Versión Shareware: 1 disco. [+100 riveles]	ľ
<u>'0</u>	VGA PLANETS	ì

- 21 BERT'S DINOSAURS
- 22 CATACOMB ABYSS 30
- 23 GAME BUILDER LITE
- 24 ONE-NIL 25 MVP 3-POINT BASKETBALL
- 26 CAPTURE THE FLAG

- 32 EMULADOR DE SPECTRUM
- 33 JUEGOS DE SPECTRUM
- 27 SCREEN THIEF 28 AOVENTURE MATH
- 30 KEN'S LABYRINTH ra 386 +, VGA Soporta

29 THE BAROS QUEST

31 INVASION OF THE MUTANT SPACE BATS FROM OOOM

Versión Shareware: 2 discos.	1000
	STORY OF THE
Los primeros 5 compradores	0
recibirán una camiseta de APOGE	-
Haz una cruz en tu Version Registrada:	
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15	16
Haz una cruz en tu Versión Shareware: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15	
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15	16 1
18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 3	31

Н				
	Contrar	eeml	oolsd	
N		_		

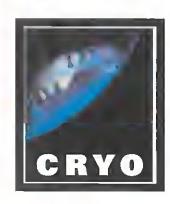
ı	Contrareembolso 🗔
	Talon nominativo a FRIENDWARE, S.L. 🗆
١	Visa - 48 🖂 (Marca la que corresponda).

2	visa - 46 📋 (iviarca la que corresponda).
2	Nº tarjeta:
부	Fecha de caducidad:
<u></u> ≝∥	**************************************

- 1	re barlota.
E L	Fecha de caducidad:
ĕ	Firma:
ū	Nambre:

Dirección: C.Post. Población: (Ref. M6-94) Teléfono:

Friendware. C/ Miguel Angel, 6.2°5. 28010 MADRID Telf.: 308 34 46 Fax.: 308 52 97



#### Hablamos con Remi Herbulot y Jean Martial Lefranc

DIRECTOR-PROGRAMADOR Y COPRESIDENTE DE CRYO RESPECTIVAMENTE

Nuestro corresponsal en el Reino Unido, Derek De La Fuente, viajó a Francia para realizar el reportaje que os acabamos de presentar. Gracias a la colaboración de las firmas Virgin y Mindscape, Derek se trasladó hasta las oficinas centrales de Cryo donde pudo entrevistar a dos de los máximos responsables de la firma gala, es decir, Remi Herbulot y Jean Martial Lefranc. Aunque a lo J.M.F.: En primer lulargo del reportaje ya hemos leído algunas de sus opiniones, las siguientes preguntas y respuestas os aclararán mucho más lo que gar, sí utilizamos técnicas significa esta compañía dentro del panorama internacional del software de entretenimiento. de pantalla aznl, modelos,

MICROMANÍA: ¿Cuánta gente trabaja en Cryo? ¿Encargáis a un solo equipo las tareas de varios proyectos o aunáis vuestros esfuerzos?

JEAN MARTIAL LEFRANC: Ahora mismo utilizamos los servicios de unas 70 personas, la mitad de las cuales está en nómina y el resto trabaja en régimen de colaboración. Las dos terceras partes de ellos son artistus gráficos, y los demás trabajan como programadores, diseñadores, guionistas y músicos. Nunca annamos nuestros esfuerzos. Siempre asignamos a cada equipo un solo proyecto.

M.M.: ¿Estáis satisfechos de que os consideren uno de los mejores equipos de programación del momento? ¿Habéis estudiado la posibi-

lidad de publicar vuestros juegos bajo el sello de Cryo? J.M.F.: La idea que animò la fundación de Cryo fue renuir a los mejores programadores de Francia en un equipo que fuera reconocido como el mejor, y creo que eso lo vantos a conseguir este año. Una vez que lo logremos consideraremos la signiente posibilidad, que es la de convertirnos en editores de nuestros propios juegos. Pensamos que era nn error hacer las dos cosas al mismo tiempo, sobre todo por los costes iniciales que suponía. En 1.995-96 nos plantearemos seriamente esa opción, pero no queremos perder nuestra creatividad, lo cual significa que preferimos mantenernos al margen de las labores de ventas y distribución.

M.M.: ¿Por qué crees que hay tan pocos equipos de programación en Francia?

J.M.F.: Una de las razones por las que escaseau es que cnaudo se fruda una compañía en Francia, enseguida intenta convertirse al mismo tiempo en programadora y editora, y de esta forma uno tiende a trabajar exclusivamente para su propio mercado, y el francés no es demasiado próspero. Algunas compañías han triunfado en Francia pero no han podido repetir su éxito eu Estados Unidos, Asia, etc., y nna de las cosas que liemos describierto en Cryo es que el 75 por ciento de las unidades vendidas corresponden al mercado norteamericano, por lo que hemos decidido programar juegos con vistas al público de ese país.

M.M.: ¿Qué peculiaridades tienen los juegos de Cryo? J.M.F.: La caracteristica más destacada de cada nuevo proyecto es que intentamos combinar muestro estilo tradicional con una nueva técnica, y siempre tratamos de hacer algo diferente. Esta premisa es válida para todos los formatos, ya sea en ordenadores o consolas. Intentamos hacer cosas que no se hayan hecho minea untes. Creo que esto lo hemos conseguido en los juegos de Cryo, y los equipos que hemos reunido comprenden este concepto y lo han llevado a cubo. Otra característica de unestros juegos es que combinan la introducción con secuencias cinematográficas para hacer de ellos una experiencia eminentemente visual, que cantiva a los jugadores desde el primer momento.

M.M.: Cada vez más compañías usan la técnica de pantalla azul y otros métodos avanzados. ¿Crees que esto puede ir en perjuicio de la jugabilidad, o tal vez os da una mayor margen de actuación para realizar cosas con las que siempre habíais soñado?

En segundo lugar, hay que analizar los fundamentos del placer de jugar. A este respecto opino lo signiente: como los usuarios cada vez son mayores, esperan mejores gráficos y un argumento más sugerente. Ya sea a mauo o mediante ordenador, este aspecto visual debe tener una gran importaucia en el programa. La polémica es buenos gráficos freute a jugabilidad, y creo que hay que considerar al usuario actual diferente del clásico ocioso que se pasaba tardes enteras en el salón recreativo de su barrio. Ahora el miblico demanda cada vez más juegos sencillos con una gran espectacularidad y, por tanto, tenemos una tendencia a las grandes

con Graphics, lo cual es importante a la hora de producir

títeres, maquinas de Sili-

aventuras con enormes escenarios y una buena animación. Este es un género que cada vez cuenta con más adeptos entre los usuarios de CD-ROM, por lo que uo estamos sacrificando la jugabilidad, sino que estamos intentando simplificar las cosas. La consigna es: inserta el CD-ROM y juega sin preocuparte por los problemas de instalación.

Otro aspecto de la cuestión es: ¿necesitamos hacer juegos al estilo de los largometrajes? Tenemos una compañía de largometrajes deutro de este mismo edificio. Aunque estamos usando parte de la tecnología cinematográfica actual, no creo que se puedan comparar las dos actividades. Pienso que algunas de estas técnicas ayudan a dar emoción a un jnego, pero no se pueden sentir las mismas emociones que en una película. En un filme se manipula a un público, pero en un juego se dirige a un jugador y así será siempre, pero estamos constautemente intentando dar más emoción a

REMI HERBULOT: Estamos intentando enriquecer la experiencia del jugador y preferiríamos programar un juego al que un jugador pudiera jugar durante 6 luras, en lugar de por ejemplo 50, con tal de ofrecerle una cierta "experiencia", un sentimiento parecido al que se experimenta cuando uno acaba de escuchar su música favorita y se siente trasladado a un estado de ánimo diferente. ¡Eso es lo que intentamos conseguir con miestros juegos!

M.M.: Con la llegada del CD y su capacidad de memoria, ¿os queda algún tipo de limitación?

J.M.F.: Las principales limitaciones son la imposibilidad de producir imágenes de tipo televisivo y el tener que trabajar con gráficos VGA o SVGA y un tiempo de acceso al CD de 300K por segundo. Nos concentramos en los gráficos de alta calidad, pero solemos empobrecerlos una vez que los tenemos que trasladar a un programa, y más aím a Mega CD. Una cosa que evitamos hacer es acceder al disco duro cuando programanios un juego para CD.

M.M.: ¿Estáis programando juegos con una elevada proporción de secuencias cinematográficas?

J.M.F.: Ejemminin. Sí, estantos programando unos cuantos títulos que llevau muchas secuencias cinematográficas incorporadas. Eso forma parte del enriquecimiento de un juego. Cuando se ven juegos como «Night Trap» o «Ground Zero Texas», todo el mundo lo entiende al instante, porque parecen imágenes de televisión. Eso significa que nos estamos alejando de los clásicos gráficos de ordenador hacia otro tipo de imágenes que el jugador entenderá mejor y le atracrán más. Este fenómeno afecta a todos los formatos, desde Philips y Reel Magic hasta Amiga CD32.

R.H.: El primer programa con anténticas secuencias cinematográficas será «Megarace» para PC. En última instancia, todos los programas serán de este tipo y calculo que el paso definitivo se dará dentro de unos dos años. Nunca habrá un disco dnal con gráficos tradicionales y secuencias cinematográficas, puesto que requeriría el uso de dos discos y eso resultaría demasiado caro. Otro problema de Megarace es que tenemos versiones diferentes en distintos idiomas. Hay un disco adicional para la traducción del inglés al alemán, ya que no podíamos encajar todos los textos del juego en un solo disco.

M.M.: ¿Qué pensáis de Amiga CD32?

J.M.F.: Creo que es una gran màquina. Como todo el

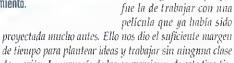
mundo, espero que le vaya bien, pero todos conocemos los problemas que está padeciendo Commodore. No obstante, esta máquina tiene nunchas ventajas, como su precio, el disco de doble velocidad y el hecho de que esté yeudo bien en Fraucia. Sobre el papel la máquina no parecía mny buena, pero luego ha resultado un instrumento niny agradable de trabajo. Nosotros no juzgamos una máquina en función de sus características técnicas, sino del apoyo que recibe por parte de los usnarios. ¡No vantos a apoyar una mâquina simplemente porque esté en la calle! Realmente, no me importa si una máquina trimfa o no. Eso no depende más que de una decisión económica. Ahora mismo estamos programando tres juegos, lo cual labla por sí mismo... En cualquier caso, ;tres más siempre que en Jaguar! Otro hecho que se debe tener en cuenta es que sólo trabajamos por encargo de nuestros editores, y tanto Mindscape como Virgia, que son unestros socios, nos han pedido títulos para Amiga CD32.

R.H.: Si, estoy de acnerdo, es una buena máquina. En cuanto al apoyo recibido, debo decir que tanto Virgin couto Mindscape uos han facilitado toda la información que les hemos pedido. Al ser ma compañía francesa y no existir ninguna delegación de Commodore en Francia, de otra forma nos liabría resultado dificil o poco menos que imposible obtener la documentación que queríamos de inmediato.

M.M.: ¿Cuál ha sido vuestro ma-

J.M.F.: Todo el mundo podría pensar que ha sido «Dune», pero hasta el moniento ninguno ha superado a Megarace para PC, que nos ha dado un resultado fenomenal.

M.M.: ¿A qué creéis que se debe el hecho de que la mayoría de las conversiones cinematográficas no hayan tenido tanto éxito como «Dune»?



J.M.F.: Con «Dune» tuvi-

mos una gran ventaja, que

de tiempo para plantear ideas y trabajar sin ningma clase de presion. La mayoría de las conversiones de este tipo tienen que hacerse a toda velocidad para que su lanzamiento coincida con el de la película correspondiente. No decidimos programar el juego simplemente porque su título fuera famoso, sino porque pensamos que podríamos hacer algunas cosas interesantes.

M.M.: ¿A quién se le ocurrió la idea de hacer un juego de estrategia a partir del relato de Frank Herbert?

R.H.: La idea de programar «Dune II» fue al mismo tiempo mía y de un artista gráfico. Habíamos trabajado juntos en la primera parte, que tenía tantas ideas originales que pen-

samos que no cabían en un solo juego, y puesto que no podíamos limitarnos a su aspecto estratégico decidimos progrumar un segundo juego que girara en torno a una técnica más sólida.

M.M.: ¿Qué pensáis de las nuevas máquinas, como Jaguar y 3DO, y creéis que van a influir en vuestro ritmo de produccción para PC? J.M.F.: La mejor mágnina es la que tiene mayor número de usuarios. Los

aspectos técnicos no tienen una especial importancia para Cryo. No creo, además, que esas máquinas vayan a condicionar nuestro ritmo de producción para PC, puesto que éste se está convirtiendo ahora en el formato de jnegos más extendido. Tiene unchas ventajas, entre ellas su gran cantidad de usuarios. Quienquiera que traiga una uneva máquina tendrá que competir duramente con PC.

M.M.: El mundo de la música en los videojuegos parece estar compuesto exclusivamente por melodías "techno" o de la "new age". Las bandas sonoras de vuestros juegos están llenas de fantasía...

R.H.: Los músicos tienen una mayor libertad de decisión para elegir las melodias y adaptarlas a los juegos. ¿Qué sentido puede tener una buena música de fondo que puede sonar muy bien, llamar mucho la ateución, pero no aporta nada a la utmósfera del juego? Personalmente, me encantan los Beatles y, por tanto, para mi la música melódica es umy importante. Supongo que eso se refleja en muestros programas. La mísica de un juego debe ser instrumental para transmitir mas sensaciones de-

terminadas, y por eso es posiblemente por lo que no introducimos mucha música "teclmo" en nuestros programas.

M.M.: ¿Seguis un proceso determinado para pro-

J.M.F.: Normalmente, hacemos un resumen de unas 10 páginas del juego que queremos programar y trazamos algunos bocetos. Eutonces se los presentantos a varias compañias y nos dan una respuesta. Nuestra asociación con Virgin y Mindscape se debe únicamente a que respondieron positivamente a nuestras propuestas. ¡También se las hemos presentado a otros editores! En estos momentos estamos trabajando con IVC en la licencia cinematográfica "Time Cop", protagonizada por Jean-Claude van Damme. Nos pusiunos en contacto con el productor del juego antes que IVC, y luego ésta también habló con los productores y ahí se estableció nuestra relación.



















Fabrice Bernard, Florain Desforges, Jean Luc Saga, Lionel Guillang, Emmanuel Forsaw, Hubert y Mai Nguyen son otros miembros que componen el equipo de Cryo...

## Los hombres más importantes del mañana...







Cada familia "bien" tiene su genio particular con el que puede realizar cualquier tipo de hechizo...



El desierto, lugar mitico y misterioso en el que nos enfrentaremos con muchas "dunas peligrosas".



Nuestro recorrido por todo el complejo entramado que representa este programa, serà largo y movido



Además de los granos de las arenas del desierto, también disfrutaremos de las gotas del inmenso mar.

## Atrapado en la lámpara

PREPARACIÓN: PC

no de ellos es «Al-Qadim: The Genie's Curse». En él se pretende que nos traslademos o una especie de mundo nueva,en el que conviven, mol que bien, genios y humonos. No hoce folto ser muy perspicoz poro deducir de dónde ha venido tan mognífico ideo, yo que el propio título invito o lo osocioción.

El personaje en que nos vamos a encarnar es un corsario de noble ascendencia, apasionodamente enamorado de una princeso, cuyo nombre no viene a cuento. La misión o desempeñor por tan típico héroe es, sin emborgo, bastante atípica. Os lo cuento a grandes rasgos.

Los genios son entidades de gran poder, como estoy seguro que sabéis. Aparte de gran poder, tienen grandes nombres, como Hrompulpishkin o Mirzo Gubishbuskin. Iros preporondo psicológicomente pora estos apelativos, pues este juego tal vez sea aquel con los más complicados que he visto en mi dilotodo carrero de juego-odicto.

Polisílabos aparte, sigamos con lo que nos ocupa. Como suele corresponder a un genio, tienen el inconveniente de estar atrapados en una lámpara, de

lo que sólo pueden salir a instancia de su amo y, narmalmente, para satisfacerle algún deseo. En «Al- Qadim», que así se llama el mundo en que transcurre esto aventura, sólo los señores mós poderosos tienen este control, hobiendo tombién otros genios libres. A fin de que la canvivencia sea pacífico, los genios esclovizados son muy amodos y respetodos por sus pue-blos. Y así tronscurrío lo vida en «Al-Qadim».

Y si hubiera seguido de esto forma, ohoro no tendríamos problemas, ni juego que comentar. Por suerte o desgracia, apareció una misteriosa entidad que comenzó a liberar a los genios esclavizados, para los cuales la libertod era más voliosa que el respeto de los débiles humanos. Lo que no sabían los susodichos era que su alegría era perecedera, yo que tol entidad distoba de hacer eso por amor al arte, y sus pretensiones eran a su vez dominar el poder de los genios, pora osi controlor el mundo de «Al-Qodim». En este punto, entraremos nosotros disfrazados de corsarios como única alternativa: un débil humono será la esperonza de los todopoderosos genios, osí como de sus congéneres. Pora saber el resto de la historia, tendréis que esperar al Punto de Mira de próximas publicaciones...

Ferhergón

#### Qué esperamos de «Al-Qadim: The Genie's Curse»

Un mundo exótico repleto de sorpresas y en el que puedan desarrollarse aventuras posteriores, continuación de esta brimera.

Un desarrollo interesante y absorbente que esté a la altura del nuevo mundo.

Un interfaz de manejo sencillo y, principalmente, de rápido acceso, para que podamos disfrutar de la aventura sin eternizarnos en pantallas de inventario.

Gráficos bonitos y llenos de colorido.

En resumen, un JDR "genial" (tarde o temprano tenia que hacer este juego de palabras...).

#### Un nuevo mundo de "Advanced Dungeon & Dragons"



Como ya ocurriera en «Darksun: Shattered Lands», este juego nos abre un nuevo mundo de aventuras, con sus propias peculiaridades. Parece que SSI se ha cansado un poco de «Krynn» y de «Forgotten Realms», lugares en que cosechó grandes exitos de JDR. «Al-Qadim» es muy parecido a perfectamente lògico. En «Al-Qadim» hay extensos desiertos y numerosas islas, y sus habitantes son genios y seres humanos. Para todos ellos, el honor es uno de los valores primordiales. Si no respetas esta máxima, lo vas a llevar bastante crudo. Gran parte del mundo está colonizada y libre de monstruos.

Sin embargo, hay una zona, conocida como Crowded Sea, casualmente donde se desarrolla la aventura, en que la

civilización es casi inexistente. En el citado mar hay una isla de gran intensidad mágica, cuya única ciudad es Zaratan. De aquí parte la misión del corsario protagonista...

## El lado oscuro de la fuerza





La lucha en «X-Wing» fue cruenta, aunque al final, como siempre, los buenos ganaron a los malos. Algo que ha ocurrido slempre, pero que, a partir de ahora, va a cambiar sustancialmente. En «Tie Fighter» vamos a tomar el control de un caza imperial, dispuestos a entrar en combate contra las Fuerzas Rebeldes. Interesante ¿verdad?

#### ■ LUCASARTS ■ En preparación: PC ■ SIMULADOR DE COMBATE ■ ESPACIAL

na es para menas. Son escasos las programas en las que se nas ha dada la apartunidad de jugar can las malas. Casi siempre nas hemas puesto en el lugar de las buenas, llevándalas en la mayaria de las ocasianes a la victoria (en las que na la hemas canseguida ha sida a causa de nuestra paca pericia can las mandas). Pues bien, ésto se ha acabada. En «Tie Fighter» tendremas la apartunidad de panernas a las árdenes del misteriasa Darth Vader.

#### **ESTÉTICAMENTE MUY PARECIDO**

Creemas que el argumenta en este tipa de pragramas na es la

puede decir que de este agua na bebere".

Nuestros maravillosos aliados

Uno de las principoles navedades reside en el hecho de que en esta

acasión vamas a estor bojo las árdenes de los que antoño fueron nuestros

enemigos: el Emperodor Polpatine, nuestro jefe supremo; Dorth Vader se

encorgará de guiornas en los cominos del lodo oscuro de la Fuerzo; y los

pilatas de combote nuestros compoñeros y amigos, con los que al finolizor

los misianes nos tomoremas unos copos. Si ya lo decia el refrån: "nunco se

más impartante, y parece que las respansables de LucasArts piensan la misma. Así, tenemas que este nueva simuladar de cambate espacial ambientada en la trilogía de «La Guerra de las Galaxias» na va tener una histaria digna de reseñar. Tan sála será cuestián de ir realizanda una serie de misianes, can un nivel de dificultod que irá crecienda canfarme avancemas par ellas.

En la que se refiere al aspecta gráfica del pragrama, y a tenar de las imágenes que hemas visto y que vasatras padéis cantemplar en esta página, na va a ser muy diferente. Es cierta que la nave ha cambiada (lágica, pues es atra tipa), pera su silueta y su dibuja es casi igual a la de un X-Wing. Par atra lada, las cantrales can las que padremas girar, seleccianar el tipa de arma, paner la patencia de las escudas

## TIE FIGHTER

en una pasicián a elegir una de las múltiples vistas san casi casi las mismas. Gracias a ella, a aquellas que hemas tenida la apartunidad de jugar can «X-Wing» na nas será excesivamente camplicada manejar este «Tie Fighter».

«Tie Fighter».

Si hay algún aspecto que nas gustá de «X-Wing» fue sin duda alguna el realisma que LucasArts lagrá implementar en cada una de las misianes que jugábamas. Era tan alta, que en la fase del laberinta, par ejempla, cuanda teníamas que atravesar una puerta y parecia que nas íbamas a galpear can la parte superiar, agachábamas el cuerpa. Teníamas la sensacián de estar de verdad dentra de nuestra Ala X. Pues bien, parece que en «Tie Fighter» esa misma

sensacián va a estar presente, de mada que el realisma de la accián será can tada prababilidad, tatal. Casi tanta cama las praductas de la tadapaderasa LucasArts.

O.S.G.

En una galaxia lejana...

Muchas han sida las pragramas que tamanda cama base la trilagía de Gearge Lucas «La Guerra de las Galaxias», han sida realizadas a la larga de estas añas.

El primera que recardamas es «Star Wars», canversián de la recreativa del misma nambre de Atari, en el que teníamas que destruir la Estrella de la Muerte. A cantinuacián, viene «X-Wing», que tadas canaceis, y que junta can

sus das discas de datas se ha canvertido en un éxita. Las versianes para cansala de las películas también han desfilada par nuestras pantallas, si bien en esta acasián se trataba más de aventuras y arcades que de simuladares espaciales. Y par última, nos encantramas can «Rebel Assault», un CD-ROM explasiva can unas imágenes que quitan el hipa. Cama veis, una saga bastante versianada y que mucha nas tememas (y asi esperamas), la seguirà sienda en el futura.

Crystal Dynamics lanzará en breve al mercado del software de entretenimiento su última producción. «The Horder» es una perfecta combinación de arcade y estrategia, con un desarrollo marcado por continuos toques de humor, que si por algo destaca es por su originalidad. El

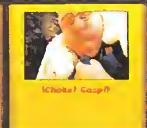
programa ya está elaborado, sólo faltan los últimos retoques que esperemos no retrasen mucho su aparición.



#### Calidad hasta en la presentación

A un juego que cuento con unos extroordinorios oportodos gróficos y de onimociones, no podio foltorle uno espectoculor presentoción. Estó













Aqui estamos luchando contra todos los "elementos" que intentan hacerse con nuestras tierras y nuestras posesiones.



En «The Horder» no solamente asistiremos a imágenes llenas de pequeños personajes cuidando sus propiedades, también habrá variedad escénica...

interpretodo en su totolidod por octores reoles, entre los que encontroremos ol conocido octor Kid Comeron quién protogonizobo lo serie televisivo «Los problemos

Pero Crystol Dynomics, como yo os hemos dicho en el comentorio, no sólo se ho limitodo o diseñor un bueno presentoción: «The Horder» tiene lo mismo contidod de fondo que de formo...





La idilica imagen de la granja, el campo, los animalitos y el pajar se tornará en pesadilla continua cuando veamos cómo –y sin saber por donde- nos atacan nuestros enemigos, y se hacen con todos nuestros bienes.

### iQue viene la manada!

#### CRYSTAL DYNAMICS En Preparación: PC **ARCADE/ESTRATEGIA**

a época medieval ha sido la elegida para dar forma a este juego, mitad arcade, mitad estrategia, cuya misión será la de velar por la seguridad de los ciudadanos de toda la tierra de Franzpowanki.

Tendremos que asumir el papel del joven Chauncey, un despitadillo pero eficaz sirviente, que un día sin comerlo ni beberlo se ve convertido en héroe nacional.

#### DE CRIADO A HÉROE

Se encontraba reunida toda la corte real celebrando una de sus típicas lujuriosas y alocadas fiestas, cuando ocurrió el suceso que convertiría a nuestro protagonista en un líder terrenal absoluto. Estaba el rey "zampando" glotonamente un suculento manjar, cuando se atragantó quedándose sin respiración. En ese momento, el noble Chauncey se acercó y propinó un enérgico golpe en la real espalda de su majestad, consiguiendo que el anciano rey no muriese de asfixia.

Este heroico comportamiento le ha valido a Chauncey una muy buena recompensa monetaria, además de encargarse de la custodia de la población de la tierra de Franzpowanki. Pero resulta que hay dos ligeros inconvenientes... Uno es que los poblados que nos toca custodiar reciben muy a menudo la visita de unas peligrosas manadas de peculiares y violentos seres. Peculiares porque son de una forma un tanto diabólica y bastante extravagantes; y peligrosos porque arrasan con todo lo que se les ponga por delante, es decir, cosechas, cabañas, "peatones", vacas, árboles, etc.

El otro inconveniente estriba en que existe un personaje llamado Kronus Maelor, el cual te exigirá el pago de unos altísimos impuestos cada año, ya que no le ha sentado muy bien eso de que al rey le hayamos caído simpáticos, pues ve peligrar su sitio en el trono.

Nuestra misión en «The Horder» consistirá en mantener el poblado que custodiamos limpio de esos molestos personajillos, y procurar que destruyan las cosechas lo menos posible -éstas nos proporcionan dinero y sin éste no podremos pagar a Maelor el recaudador...-.

#### **PROMETEDOR A TOPE**

Por lo que hemos podido ver, ya podemos adelantaros que «The Horder» será un producto más que recomendable. Las animacio nes y movimientos de los diferentes sprites que configurarán los personajes del juego nos parecieron realmente sorprendentes: ver cómo caminan los campesinos, los saltos que realizan los enemigos..., es una experiencia verdaderamente alucinante.

Sus gráficos son una mezcla de digitalizaciones y dibujos que, unidos al fenomenal movimiento, dan una sensación de realismo estupenda. El humor también será una constante en «The Horder» debido a las singulares reacciones que tendrán los personajes.

Ciertamente Crystal Dynamics nos ha dejado con muy buen sabor de boca con esta producción, que estamos seguros va a encandilar a todo aquel que tenga la oportunidad de disfrutarla.

E.R.F.

## Un mundo de posesión

Este juego, junto a «Al-Qadim», comentado también en este número, suponen la reaparición de SSI en el panorama de JDRs tras un par de meses en que no se había hablado mucho de ellos. Adicionalmente supone el retorno de un grupo de programadores, DreamForge, tras el pequeño fiasco de «Dungeon Hack».

#### La forja de sueños

Con este vamos o tener el cuarto juego de un grupo de programodores que atienden al nombre de DreamForge, pero que se dieron o conocer con el menos sugerente de Event Horizon. Cabe calificorlos de bostante irregulores en sus obros, que, no obstante, siempre consiguen atroer lo otención, sea antes o después de la publicoción.

Su primer juego fue «The Summoning», de ospecto reolmente sensocionol, pero que terminoba hociéndose monótono y era un simple oficio terminorlo. Los puzzles eron repetitivos osí como lo mecónico generol del juego. Lo que parecio uno marovillo, ibo atenuando sus efectos o medido que te odentrobas en el mundo del Tejedor.

A continuación, nos proporcionoron «Veil of Dorkness», y éste si que estobo bien, ounque no porecio nodo del otro mundo. Un desarrollo similor al anterior, pero con uno bueno historio



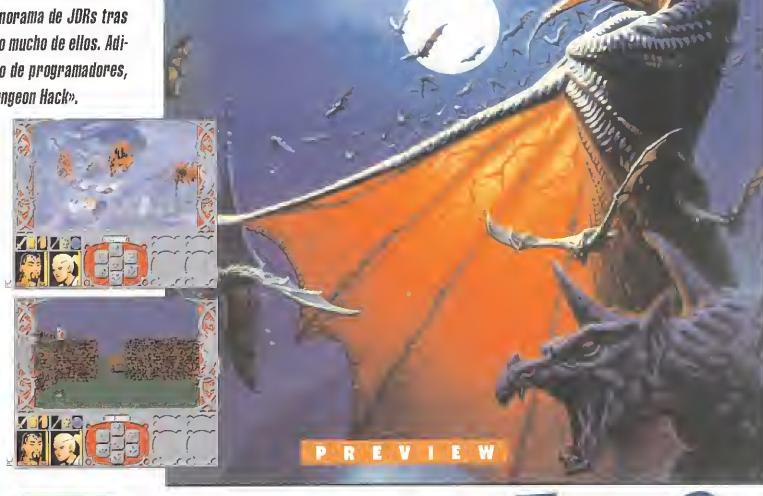




detrás y voriedod en los puzzles, odemás de ohorror zonos inútiles.

El siguiente juego fue «Dungeon Hack». Se ofrecio como el JDR eterno, configuroble o gusto del oventurero. Se quedobo en un sofisticodo generodor de loberintos, en que el protogonista tenio otributos propios de un JDR. DreomForge se olvidó, en esto ocosión, que un JDR es mucho mós que los colobozos en que se desorrollo, y requiere tombién una historia.

Lo último de DreamForge es este «Strohd's Possession», que porece no ofrecer nodo excitonte, y que por eso mismo puede constituirse en uno agrodoble sorpresa, como ya ocurrió con «Yeil of Dorkness».



## Ravenloft

DREAMFORGE/SSI
PREPARACIÓN: PC

l munda de «Ravenlaft» también resulta nueva para nuestras pantallas (y digo "también", a sea, como «Al-Qadim»). De nuevo, se inscribe en "Advanced Dungeons & Dragons", y podríamos calificarlo como la Transylvania de la serie. Claro que, en la Tierra, puede ser terrorífico ir a Transylvania; pero acostumbradas a los mil manstruos que suelen poblar los mundos de "AD&D", no parece tan excitante.

La cierta es que en «Ravenlaft» tenemas los persanajes habituales de «Krynn» o «Forgatten Realms», pera con un leve deje de vampirismo. Vamas, que en vez de encontrarte a un hombre que se transfarma en vampira, a la mejor te encuentras a un elfa en tal estada de metamorfosis. Q sea, las razas y clases habituales, pero sueltas par un mundo más gótico y de mieda.

Camo en toda película de vampiras, tendremos los habituales gitanas en sus carramatos, para aderezar más el am-

#### Lo deseable en « Ravenloft: Strahd's Possession »

-Que se consigo uno ombientoción digna de uno películo de vompiros, un ombiente opresivo que nos invite o lo huido y ol recogimiento.
-Que hoyo unos cuontos monstruos de ospecto sobrecogedor, de los que podomos huir o gusto hosto ser copoces de ofrontorlos.
-Que encontremos enigmos y puzzles, de dificultod vorioble, y que, por fovor, no seon siempre iguoles. O seo, olgo más que poloncos, botones y similor. Si no quedo otro remedio, ol menos que seon ingeniosos.
-Que no tengomos un escenorio inmenso pero vacio de cosos de interés, y que no nos posemos lo mayor parte del desorrollo del juego totalmente despistados respecto o qué hocer, como ho ocumdo fócilmente en otros juegos de este estilo.

-Que resulte, por lo menos, ton entretenido como la onterior confrontoción con vompiros que nos proporcionó DreomForge.

biente. En Baravia, país en que se desarrollará el juego, reciben el nombre de Vistani, pero hacen las casas normales que de tados las gitanos en esta clase de escenarios: adivinar el futuro, saber muchas casas y, en general, tener un aspecto misterioso. Por cierto, una de estas adivina, Madame Eva af the Vistani, es la encargada de intraducirnos en los aspectos técnicas de la aventura, usando sus cartas de Tarraka (camo Tarot) mediante la cartamancia.

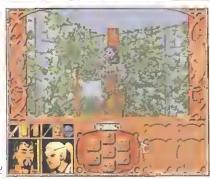
Para acabar con la presunta

maldición (segura que hay alguna) nos maveremas par un mundo tridimensional al estilo de «Legends of Valaur», y en el que podremos interactuar can muchos personajes, luchar con muchas más aún, y lanzar la esperada variedad de hechizas. En fin, a priori, «Strahd's Passession» no afrece mucha más que los JDRs a que estamas acastumbradas, pera habrá que esperar a verlo para dar el veredicta final..., ya sabéis dónde.

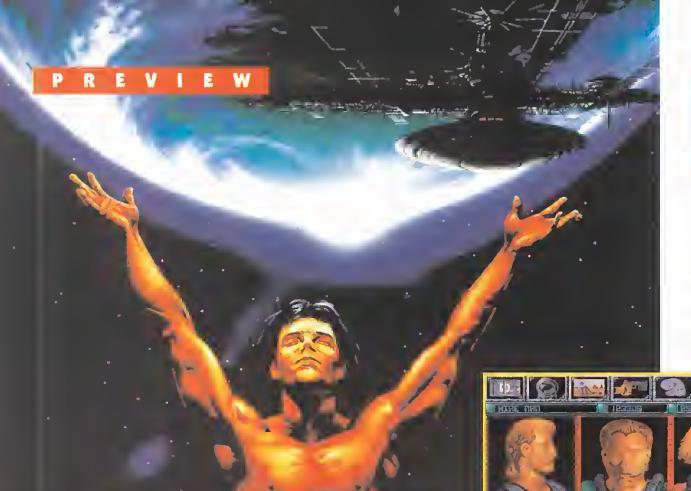
Ferhergón







Una historia de sangre que da vida y de vida que absorbe sangre... El vampirismo está presente en este programa.



## REUNION

Lo que se perfilo como lo mos importante producción de Grandslam poro los próximos meses está yo o punto de ver lo luz. Se trata de un programa bostonte diferente o todo lo que hasta ohoro hobiomos visto de esto compoñio. Un producto que combinoro ciertos dosis de aventuro, con un fuerte componente estrotégico. Todo nuestro ingenio y nuestra lógica serán puestos o pruebo en «Reunion», un juego que, o buen seguro, dorá mucho que hoblor.



#### Lo que se espera de «REUNION»

-Un producto que seo capaz de satisfacer a las usuarias experimentodos en el género y que tombién resulte otractivo o las jugodores noveles.

-Un interface sencillo e intuitivo, la que redundará en una gran jugobilidad y odiccián.

-Que se canvierto en una de las mayares éxitas de Grandslam en tada su histaria.

-Gron variedad de accianes que llevar a caba, que eviten la reiteracián y, par ende, el aburrimienta.

-Una exigencia canstante al jugadar en la demastración de sus habilidades y lágica, para la resalución de prablemos complejos.

## En busca del pasado

#### ■ GRANDSLAM/AMNESTY DESIGN ■ En preparación: PC, PC CD-ROM **ESTRATEGIA/AVENTURA**

igla XXX. Estamas en el aña 2927. La colania New Eorth (Nuevo Tierro) tiene o un nuevo presidente, tů. Sito en el sistemo solor de Praxima Centouri, ocoge o los supervivientes de la expedición que portió de lo Tierra a barda del Explarer 2, la nave que se encorgă de olejar o un grupo de escogidos del viejo ploneto ozul. Alli, y tros un periodo cercono ol media milenia en que los humonos conocieron lo paz y lo prosperidod totoles, uno violento revuelta -cuyo origen aŭn se desconoce- obligó o lo evocuoción del citada grupa.

Pera chara, cuanda par fin el hambre ho solido al espacia exterior y fundodo colonios en el, se plonteo uno doble perspectiva de futuro. Por un lodo, lo exponsión de lo especie en nuevos mundos y el dominio de estos desconocidos territorios. Por otro, overiguor lo verdod sobre las cousos de la rebelián terrestre, y la actual situoción del planeta Tierra.

Lo primero decisión tomodo por el recién nombrodo gobierno es lo de ocordor una reunian entre los hobitontes de New Earth y las de nuestro ploneto de origen. Uno reunion de lo que puede depender el destino del hombre y del propio universa.

Esto es lo ideo originol de lo que partirô lo occión de «Reunion», una de los progromos mos trobajodos, cuidodos y completas que hoyo producido Grondslom. Lo estrategia parece mastrarse camo el que seró el principal ingrediente del juego. Una estrategia apayada en abjetivas cancretas que tendremas que ir alcanzanda poco o poca. Nuestro torea camenzará con lo explotoción de nuestro nuevo osentamiento hasta abtener los herromientos necesarios que nas permitiron llegar o lo meto finol: la reunión con las hobitontes de la viejo Tierra.

Hobituolmente, los juegos de estrotegio suelen presentorse onte el usuorio como un compendio de complejos -y numerosas-menús en las que se presenton las alternativos pasibles para la tomo de decisianes. Si bien «Reunion» poseeró tombién un número elevado de estos menůs, na es menas cierta que en Grandslom están tenienda muy en cuenta el atroctivo que, desde los primeras momentos, deberá tener el progromo pora enganchor ol jugodor. Por eso, los ospectos que están siendo mós cuidodos en «Reunion» son lo sencillez de monejo y lo coli-

Las primeras escenas que hemas padida cantemplar de «Reunian» recuerdon a una de los pragramos môs divertidos y de moyor colidod del gênero, «Dune 2». Sin onimo de hacer camparociones -que siempre san odiasas-, si este juego de Grondslom sigue uno lineo porecida -y porece que incluso mejarada-, el entretenimiento y lo colidad estón asegurodos.





La mezcla de géneros es el ejercicio informàtico más practicado en la actualidad. Si, para colmo, esta unión se realiza en el espacio más futuro, el resultado final es un excelente juego llamado «Reunion»

#### Cada vez más sencillo

Par fin las juegas de estrategia están salienda de ese "maremagnum" de extrañas y camplejas menús, para entrar en una nueva era en la que el atractiva se basa en la sencillez e intulción en el maneja. La mejar prueba de este hecha lo tendremas en «Reunian».



El interface de usuaria se está diseñanda en base a cámadas menús gráficas, que serán apayados can detalles cama vaces digitalizadas que nas informarán sabre la utilidad del icana que elijamas para acceder a las distintas partes del juega. Es fácil pensar que esta simplicidad incidirá negativamente en la campleta que pueda ser «Reunian». Bien, pues-alejad esta idea de la mente. Na par sencilla ha de ser simple en su cantenida y desarralla. Es más, las prapias pragramadares aseguran que para llegar a cantemplar la mayorío del cantenida de «Reunian» –nl siguiero hoblon de ocaborlo- es necesaria una medio de cuarenta haras a más. La que sí parece clara es que Grandslam està a punta de canseguir Un gran juega.

#### PLANET FOOTBALL

PREVIEWS

#### No hay dos sin tres

Dentro de los juegos de fútbol, hay dos que tienen un puesto reservado entre los mejores del género. Nos referimos al genial «Kick Off» y, por supuesto, a su segunda parte, creados ambos por Dino Dini. Y como dice el refrán que "no hay dos sin tres", en breve podremos disfrutar de la tercera entrega de la serie, en cuyo desarrollo extrañamente no ha participado el señor Dini.

**ANCO** 

■ En preparación: PC, SUPER NINTENDO, MEGA DRIVE

DEPORTIVO

a versión de PC aparecerá antes que sus ho-■ mónimas de consola, con lo que nos referiremos a ella en todo momento, si bien pensamos que los cambios que pueda haber entre todas ellas serán mínimas, y estarán relacionados con las limitaciones del hardware de cada máquina.

Lo que en principio parece seguro que tendrá el programa será una aran can-

tidad de opciones que satisfarán a los más exigentes en este aspecto. Entre las más destacadas contaremos con la posibilidad de disputar un campeonato mundial con la selección que deseemos, y que podremos configurar con los equipos que queramos, se hayan o no clasificado para tan gran acontecimiento en la realidad. De este modo, países como Francia, Inglaterra o Japán podrán participar en el más importante torneo del mundo.

Además, podremos disputar otra serie de campeonatos, tanto de copa como de liga, amén de practicar sobre el terreno de juego o disputar algún que otra partido amistoso, tanto contra el ordenador, como contra un amigo. Otro punto a destacar es el hecho de que cada uno de los conjuntos contará además de con el uniforme real, con los nombres de los jugadores que integran el combinado. Así, podremos jugar con Gascoigne, Caminero, Maradona o Bebeto, entre otros.

En cuanto al desarrollo del juego en sí, presentará una novedad: la perspectiva del terreno varía de la usada en los anteriores programas de la serie, pasando de ser aérea a una lateral ligeramente elevada, al estilo del mítico «Match Day», que "scrolea" en tadas las direcciones. Los jugadores, por su parte, contarán con unas animaciones soberbias en cuanto a su realización técnica, ya que pararán el balón con el pecho, realizarán tijeretas y golpearán al esférico con la cabeza con toda la naturalidad del mundo, y un realismo que quitará el hipo a

más de uno. Y si no, tiempo al tiempo.

Cuando el fútbol se hace arte

Los genios creadores de joyas como «Alone in the Dark» o «Eternam» no se han querido quedar sin billete para el mundial USA. Desarrollado en el más absoluto secreto, «Planet Football» es el pasaporte que la compañía gala presenta para conseguir una plaza —al menos, en el ordenador— en el torneo más prestigioso del deporte rey. Sencillez en la concepción y espectacularidad en su presentación parecen las notas más destacables de lo que será uno de los mejores programas de fútbol para compatibles.

**INFOGRAMES** 

En preparación: PC

DEPORTIVO

as noticias sobre el juego que Infogrames estaba desarrollando, basado en el mundial, eran mínimas. Apenas unas referencias, algún rumor, pera nada –o casi nada– se ha sabido hasta que ha estado virtualmente acabado. Es muy posible que cuando estéis leyendo estas lineas, el juego se encuentre ya en la calle. Tal ha sido el secreto en el que la compañía gala

Tal ha sido el secreto en el que la compañía gala ha llevado la realización del programa. Sin embargo, en el momento de la redacción de estas notas, «Planet Football» debía considerarse aún como un proyecto.

Lo que sí pademos contaros es que lo visto hasta el momento del programa, augura que estamos en vísperas de encontrarnos con algo increíble, innovador en el mundo del PC y, sobre todo, de una calidad insuperable.





la simulación, con la sencillez y jugabilidad de los programas de acción –casi un arcade– a la hora de ponernos ante el joystick.

Los parámetros que maneja la base de datos de que dispondrá «Planet Football» abarcan características básicas de lo que se le puede exigir a un jugador de fútbol real, como habilidad, potencia, velocidad, etc.; tácticas, rendimientos partido a partido; alineaciones con nombres reales... Sin embargo, con todo lo real que será el programa, lo más destacable será todo lo relacionado con jugabilidad y atractivo a nivel gráfico. No sólo en cuanto a diseño sino también en lo referente a la animación. Porque observar los gigantescos sprites que tendrá el juego es una cosa, pera verlos moverse como si fueran personajes reales es algo que ya no es posible imaginar.



Dudar, a estas alturas, de la calidad que Infogrames es capaz de imprimir a sus producciones sería algo así como discutir si la Tierra es redonda.

«Planet Football» no será la excepción. Las imágenes que aquí podéis contemplar tan sólo son un

pálido

reflejo de lo que ofrecerá el programa finalizado. Hablamos de lo que será un juego que combine la potencia de

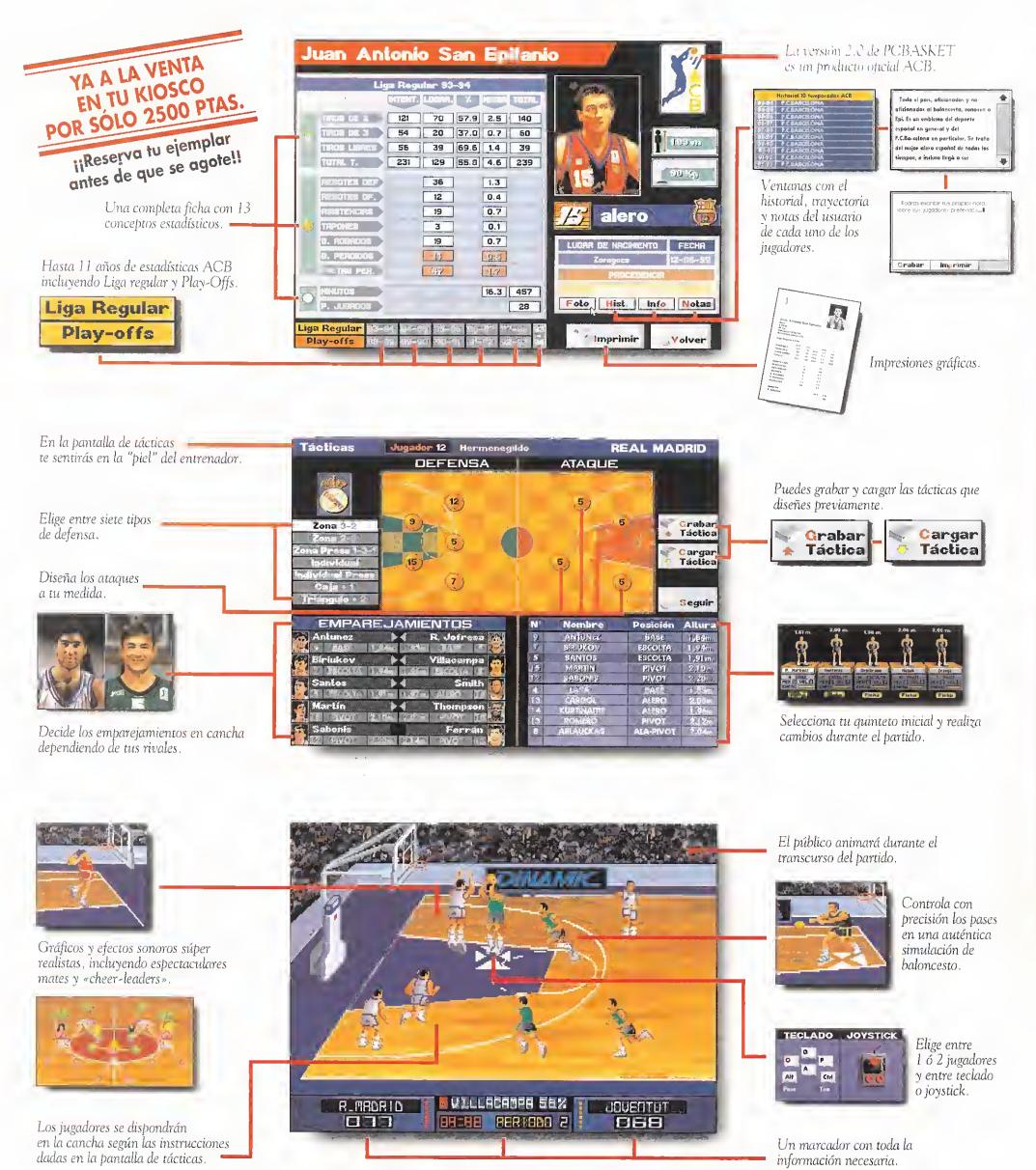
#### MÁS MUNDIAL

«Planet Football», como ya supondréis, se basa en el mundial USA. Así, encontraremos en él la totalidad de las selecciones que se encuentran en plena disputa de la fase final del mismo, más alguna otra que no logró clasificarse, pero que siempre estará disponible por si queremos jugar un amistoso con un sabor "distinto". Todo, bajo una perspectiva cuasi subjetiva, con una cámara que sigue los movimientos de los jugadores constantemente, y que ha sido posible gracias al desarrollo de un nuevo "tool" creado por los genios que Infagrames tiene en su equipo.

De algo estamos seguros, y es que «Planet Football» entusiasmará o será odiado, pero es imposible que deje indiferente a nadie. Será toda una revolución en juegos de fútbol. Una revolución... francesa.

F.D.L.

## PC BASKET 2.0, el programa d



## e baloncesto definitivo. Seguro.





La versión 2.0 de PCBASKET también incluye la base de datos de los mejores 16 equipos de la ACB. Pabellón, palmarés, presidente, plantilla, entrenador...



... cuenta con 100 opciones de estadística comparada, desde el jugador más efectivo desde la línea de 6.25, hasta el equipo con mavor media de altura...



... y sigue el desarrollo real de los Play-Offs-94 permitiéndote la posibilidad de crear el tuyo propio, seleccionando los enfrentamientos entre los equipos.

#### DINAMIC MULTIMEDIA te garantiza la mejor relación calidad-precio del mercado.





Juega al fútbol, el simulador dispone de todas las posibilidades, controlando a los 11 jugadores con el teclado, el joystick o el ratón...



...toma todas las decisiones como entrenador y presidente de tu equipo: alineación, cambios, demarcaciones, fichajes, etc...



...y con las actualizaciones podrás disponer de absolutamente todos los datos que ha generado la Liga de fútbol: clasificaciones, goles, tarjetas, etc.





Más de 200 fichas de los grupos más representativos con 109 selecciones de canciones y vídeos, discografía completa de cada uno de ellos...



...anecdotario contado por los protagonistas, cronología y genealogía de aquellos años, imágenes y lugares que marcaron una época...



...Trivia Pop, un divertido reto a tus conocimientos musicales y hasta 630 megas de información en un CD-ROM imprescindible.

#### Solicita los productos DINAMIC MULTIMEDIA enviando este cupón o llamando al teléfono (91) 654 61 64

Sí; desea recibir en el damicilia que les indica: (Gastas de envía: 250 pts.)

☐ PCBASKET 2.0 por sólo 2.500	pts
PCFÚTBOL por sólo 2,500 pts.	-

🖵 Los 4 disquetes de octuolización de PCFÚTBOL por sólo 1.995 pts.

LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL en CD-ROM poro PC/Windows™ por sólo 4.950 pts.

Nambre	
Apellidas	
Direccián	
Lacalidad	Cádiga pastal Teléfana().
Pravincia	Teléfana()
Fecha de nacimienta//	DNI

	F	0	R	M	A
--	---	---	---	---	---

☐ Cantra reembalsa

. .

☐ Adjunto cheque naminativa

Taranti a Bara	de crédita				
arjeta	ae creatta	numera	 	 	
. 1 1	1 1 1				

Rellena y envía hay mismo este cupón o fotocopia a:



ruelos # 4 · San Sebastián de los Reyes · 28700 MAD Tel (91) 654 61 75 Fax (91) 654 86 92

Firma:



## Realidad v



Seguro que todos
habéis oído hablar de Realidad Virtual,
incluso algunos de vosotros ya habréis comprobado en qué consiste. Los más pesimistas dicen que se
trata de la droga del siglo XXI; en el extremo contrario
se sitúan los que opinan que uno de los mejores descubrimientos de la historia. De cualquier forma, para que
conozcáis más de cerca su estado actual y sus posibilidades futuras, hemos desarrollado
este artículo.

o Realidod Virtuol nació ol mismo tiempa que lo Infogrofía. Las primeros imágenes par ardenadar na . eron sina tempranas muestros de la fota-grafío virtuol. La posteriar animoción de estas fotogromos y su secuencioción informótico los fue-ron dotondo de lo expresividod y copocidod norrotiva necesaria, hosto tronsformarse en el cine virtuol. Ahoro, con nuevos instrumentas y uno moyor potencio de cálcula, pademos interoctuor simultáneamente con los imógenes creodos, construir nuestro propio escenario e introducirnos seguidomente en él. Tocor los poredes, mirar par lo ventono o volor a su alrededor ya no es imposible. Pe-ra hosto hoce muy paca ni siquiera intuiamas este nuevo mundo. Fue durante la pasoda décado cuondo comenzomos o vislumbror su existencio, hosto entonces, sin los interfaces hordwore-software odecuodos ni lo copocidod de praceso necesoria ero difícil reconocer el gron potenciol que olumbrorío.

#### LOS PRIMEROS PASOS

principios de los 80, Joron Lonier desorrolló con su empreso VPL, un guonte de datos, el "Dataglabe" que era capaz de convertir las mavimientas de la mano en señales digitales que el ordenodor podía reconocer e interpretor. La primero aplicocián que tuvo fue para la NASA, y tras ella vendría la McDannell Dauglas, Boeing, etc. En seguido comenzoron o oñadirse nuevos in-

terfoces, nuevos herramientos de comunicoción con el computodor. Así, nocieron poco después las lla modos "Head Mounted Disploys", los famosas coscas con pantallas de cristol líquido que praducen la sensoción de inmersión del espec-todor en el mundo virtual. Mós tarde, vina el sanida tridimensional, las trajes, a moda de "Data-glabe" pero de cuerpa entero, etc. Estuvo cloro, par tanto, el comino o seguir en el desorrolla de interfoces hombre-máquina. Eran necesarios nuevas sistemas de conexián con el ordenodor, los teclodos y monitores eron demosiada obstractas, imprecisas poro desorrollor muchas de las funciones requeridos. Se echobo en folto una mayor espantaneidod, uno interocción mucho mós noturol con lo moquino. Según ovonzobon los oños, los sistemos se volvi-

## rtual: la nueva frontera



Las aplicaciones que la Realidad Virtual puede tener en un futuro cercano son casi infinitas, aunque en la actualidad se tiende más hacia el aspecto lúdico, ofreciéndose en casi todas las demostraciones juegos o "viajes" a través de los ambientes más dispares.







an más potentes, la velocidad de pracesa se multiplicaba y la interaccián era mucho más fluida, más "real". Las barreras fueron desaparecienda mientras las castes disminuían. Tras esta, las pasibilidades del sistema se preveían inmensas, desde el acia a la medicina, pasando par la enseñanza a la explaracián espacial, casi todas las aspectos de la ciencia y la tecnalagía se podrían ver atectadas de algún moda en un futura práximo. Las influencias de esta nueva ala, aún tecnalágica, llegaran al gran pública, y así camenzaran a aparecer novelas, películas, etc.

#### ¿QUÉ ES LA REALIDAD VIRTUAL?

quien acuñó el término linguística que daria nambre al inventa: Realidad Virtual. Abría así la puerta na sóla a un nuevo sistema de comunicación, sino a toda una industria, y a la ala de informacián y especulacián que la radea.

Pera definir Realidad Virtual es alga aún difícil. Y decimos aún parque es un tipa de tecnología que está prácticamente recién nacida y, cosa curiosa, las aplicacianes para ella se prevén ilimitadas y las usas creen

tadas y las usas crecen.

La Realidad Virtual puede entenderse como el hecho de colocarse un fantástica casco cuasiespacial en el último modela de máquina recreativa y sentirse transportado a un universa de simulacianes. Pera en la práctica, la amplitud del términa va mucha más alla. Para unas significará interactividad, para atras se referirá a aquellas situacianes que requieran el usa de interfaces espe-

ciales para sumergirse en el mundo virtual. Otros añadirán que deberá ser un sistema en red, abierto de forma que un númera de persanas campartan la misma realidad. Aunque lo más prabable es que todavía necesitemas

algunas añas para pader definir can claridad què es y en qué cansiste.

Para algunas persanas, camo Lanier a Gibsan, una de las cansecuencias más impartantes de la intraducción de la Realidad Virtual en nuestras vidas

será la evolucián hacia el llamado Lenguaje Past-Simbólica. En este tipo de camunicacián, las palabras, meras signas abstractas, quedan relegadas. La comunicación alcanza un sentida más pura, más relacionado con la farma en la que pensamas y actuamas. Podremos expresar situaciones y emacianes mediante la recreacián de escenas, sensaciones, imágenes a sanidos que

camuniquen más y mejor lo que queramos decir, de forma que el lenguaje no se interponga camo barrera alguna.

Tealizó la NASA.

camuniquen más y mejor lo que queramos decir, de forma que el lenguaje no se interponga camo barrera alguna.

De hecha, y

De hecha, y aunque nas parezca la úl-

tima vanguardia tecnalágica, toda la parafernalia que requiere actualmente la Realidad Virtual coma las Guantes de Datos, las Cascas, las Sensores de movi-

mienta, etc., conceptualmente ya está desechada. Y está considerada únicamente camo algo meramente temparal en el camina hacia conseguir verdaderas interfaces que sean transparentes par campleta al usuario. Las restriccianes de movimienta, la baja definicián o la aparatosidad de estas medios, sin hablar del precia, hacen que sean muchas veces cuestionados, y de ahí el afán en su eliminación pragresiva. Al hablar de este tema, es frecuente paner camo ejempla la habitacián holográfica a Haladeck de «Star Trek: The Next Genera-tion». En ella, partienda del orde-nador central del Enterprise, se recrea fielmente, sin apenas dis-tincián can la realidad, cualquier èpaca, ambiente o situación que las prataganistos quieran. Y aunque quizás esto es mirar muy a lo



lejas, está clara que el sueña de cualquier Cybernauta es la pasibilidad de canectar can el munda virtual de la farma más sencilla y efectiva. Mediante la canjuncián más directa pasible de su prapia cerebra can el universa de la máquina. Y aunque puede sanarnas a ciencia ficcian y desvaría etilica, ya hay muchas experimentas y trabajas actuales encaminadas en esta direccián. En el HIT, Human Interface Labaratary, -el nambre la dice tado- de Seattle, se trabaja actualmente en un pratatipa de maquina capaz de cam-paner y enviar imágenes directamente a la retina del aja mediante un raya laser de baja patencia, sin mediacián de pan-talla ni nada parecida. Las ventajas del sistema, que ya funciana para campasicianes estáticas, es la alta resalución que permite. Se espera que ésta sea en paca tiempa de más de 2000 par 3000 líneas, además, el sistema es halagràfica, pudienda percibir perfectamente la tridimensianalídad de la escena.

Otras tecnalagías cama el recanacimienta de vaz a de caracteres ya están bastante avanzadas y es previsible una pranta implementacián en el campa de la Realidad Virtual, fundamentalmente cuanda estas pragramas evalucianen hacia farmas más camplejas de recanacimíenta.

#### HOY EN DÍA

I cantemplamas detenidamente la actualidad de la Realidad Virtual en nuestra país, veremas que de mamenta se trata de un panarama casi manacalar. **DataGlove:** Guante especialmente desarrollado para su uso como interfaz con la Realidad Virtual. Posee una serie de sensores que reconocen el movimiento de la mano y lo transforman en ordenes dirigidas al ordenador. Éste las interpreta y sirven para realizar acciones en el cyberespacio, bien mediante otra mano sintètica que reacciona a nuestros movimientos o a través de otro tipo de concepto virtual.

Head Mounted Display: También se le suele llamar Head up Display. Interfaz en forma de casco con pantallas de vídeo incorporadas, normalmente de cristal líquido, que transmiten la información visual del cyberespacio. Reconoce los movimientos que el usuario efectúa y los traslasa al ordenador, el cual modifica el punto de vista del escenario virtual para dar la impresión de inmersión en èl.

**Cyberespacio:** Lugar inexistente recreado integramente mediante el ordenador en el cual se desarrolla la acción.

**Cybernauta:** Persona que, mediante algún tipo de nexo con el computador, se ve inmerso en el mundo virtual construido por la máquina.

**Cybersexo:** Referido a la posibilidad teòrica de mantener algún tipo de relación entre dos cybernautas, o entre el cibernauta y el ordenador mediante las sensaciones proporcionadas por sus respectivos trajes. El propio J. Lanier considera esto más allá de las posibilidades tecnológicas.

**TelePresencia:** Capacidad de manipular objetos o actuar en un entorno a distancia con equipos controlados mediante Realidad Virtual que reconocen las órdenes y comandos de un operador que los controla.

Las únicas sistemas que el pública ha padida ver en ferias a expasicianes han sida en su mayaría aplicacianes para el acia y el entretenimienta, y el resta de la infarmacián se abtiene a través de las naticias. Sin embarga, en atras países, principalmente EE.UU., hay innumerables empresas, casi síempre de gran tamaña, que camienzan a tener departamentas de Realidad Virtual, sea para desarrallar praductos

exclusivas para esta industria, para adaptar las actualmente dispanibles a bien para experimentar su patencialidad can vistas al futura

En un principia, las "Head-up Displays", a ya mencianadas Cascas de Visualizacián, adalecían de grandes deficiencias, salían tener paca resalucián, prablemas de fatiga visual, pabreza de calares, redundando tada ella en una imagen de muy paca calidad visual. De cara a la prapia industria están sienda rápidamente sustituidas par madelas mucha más avanzadas y can la mayaria de las prablemas resueltas. Actualmente, se pueden encantrar Cascas en el mercada can resalucianes de hasta 1280 par 960 par cada aja a inclusa más, aunque el precia de este tipa de equipa suele sabrepasar can creces el millán de pesetas. En cuanta al pesa, atra factar impartante cuanda se trabaja habi-

tualmente can ellas, se ha llegada inclusa a dividir entre das en algunas madelas de un aña para atra. En cuanta a las sistemas de captura de mavimienta, su principal prablema es

el "Delay" a retrasa que se da desde que el usuaria realiza la accián hasta que esta se ve reflejada en la pantalla, asi cama la falta de una fiel representación de muchas de las actas que se realizan. Aunque parte de esta muchas de las veces està intimamente ligada a la velacidad del equipa infarmática y su capacidad de cálcula y na es achacable al sistema de captura en sí, De tadas farmas, también han sida natables las avances y las salucianes para el campa del mavimienta y las sensares. Y para muchas de las casas en las que se necesita una mayar precisián y calidad de respuesta ya hay sistemas de gran calidad.

Existen también curiasas e inte-

resantes desarrallas alternativas a las Cascas canvencianales. Una empresa califarniana, Fake Space Labs, ha desarrallada el "Binacular Omni-Orientatianal Manitar", a BOOM2. El dispasitiva cansiste principalmente en una especie de caja can asideras, similar a un periscapia, pera sujeta y articulada mediante brazas mecànicas a un eje fija en el suela. El usuaria tiene tada tipa de facilidad de mavimientas, can la salvedad de que na

Muchas empresas

de EE.UU., cuentan

con departamentos

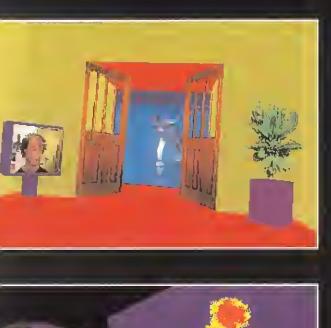
propios de Realidad

Virtual.

saparta el pesa del aparata, la cual es más relajante, aunque limita la utilizacián de las manas cama factar de interaccián. Su ventaja principal quizás sea que en lugar de las usuales

pantallas de cristal líquida, el BOOM2 pasee das manitares de alta resalucián. Esta, unída a su facilidad de maneja y accesibilidad –carece de ataduras y carreas– le hace especialmente útil para aquellas tareas estrictamente visuales, pera que requieran una verdadera inmersián y can la mayar calidad de imagen pasible. Está prevista también su utilizacián cama abservadar, calacanda una cámara en el espacia de las manitares. Padrá servir para supervísar y actuar a distancia mediante atra equipa narmal en situacianes a lugares de difícil accesa a pelígrasidad, la que se suele denaminar cama Telepresencia.

Hay también atro tipa de avan-









ces en las "displays" orientados hacia un inmersián tan sóla parcial, de farma que no se píerda la capacidad de visian real en detrimenta de la virtual, sino que las das se complementen. Ejemplas de esto las encantramos en el "Private Eye" o en el "Augmented Reality". Básicamente san pequeños y ligeros monitores, generalmente de 2 ó 3 pulgadas que van sujetas a la cabeza mediante un líviana ara que además registra la posicián y mavimientos de ésta. Su funcian cansiste en dar informacianes pracedentes del ordenadar a del espacio virtual, tales cama imágenes, madelas, etc. can cifras y texta sabreimpresas, mientras se ejecuta algún tipa de acción de supervisión al misma tiempo. Así, és pasible acceder a un mayor y mejor nivel de cantrol sabre las tareas, generalmente de canstrucción o ensamblaje, que se estén realizando en ese mamento. Lo propio Boeing Company, que ho desorrollodo el segundo de estos sistemos, la utilíza en sus hongores.

#### LA INTERACTIVIDAD TOTAL

Pero mientros esperomos futuros oproximaciones a atras compas, el entretenimienta ocupo octualmente la principol idea del público sobre el uso de lo Realidad Virtual. Ya llegan noticios de práximas periféricas bosodos en esta tecnalagía paro el munda de los consalas damésticos e inclusa paro el usuaria de PC. Estó prevista el lanzamiento duronte este oña, por parte de SEGA, de uno serie de juegas y occesorios destinodas a acercor el mundo virtual al pública más joven. Y es de esperar que Nintendo, 3DO o Atari can la nueva Jaguor hagan la misma con sus máquinas, que ademós están mucha más preparadas para entrar en este campa al incorparar procesadores y arquitectura arientada al manejo de abjetos tridimensianales. De hecho, en EE.UU. la campañía Mottel, que entre otras cosas fabrica la muñeca Barbie, lanzá hace algún tiempa el llamada "Power Glave", un guante de datas que se

conectaba al puerta de Joystick de la Super Nintenda. En un principia, parecià funcionar bastante bien, pera la carencio de juegas para el nueva sistema y la incamadidad y el cansancia que producía ocabaran par hundir el producta.

En cuanto al mundo de las salas recreotivas, muchas ya hemos padido probar, can mayor a menor fartuna, alguna de las nuevas máquinas de Realidad Virtual, aunque de momento na estón muy extendidos. En Chicago, funciano ya desde hace un par de años el "BattleTech Center" un centro lúdico campletamente basado en Realídad Virtual. Las clásicas consalas se han transfarmado en cabinas autónamas, campletamente cerradas, dentra de las cuales se acamada el jugadar. Frente a él, dos monitares le muestran el munda exterior virtual tol y como se vería desde el puesto de mando de un gran rabat de cambate, donde

supuestamente se encuentra. El abjetivo del juega es sencilla, destruir la mayor cantidad de enemígos posíble y la sensación de realismo, según parece, es extraardinaria. El éxita es tal que ya

estó prevista obrir todo uno codena de estas salas, desde Jopón a Colifarnio. En Nattinghom, Inglaterro, en cambio, existe otro tipo de centro, el "Virtuality Center", en el cuol las jugodores estón intercanectados y sumergidos en un mundo medievol de fontosio símilor o los juegos de rol.

Existen otros medios de oproximación o estos mundos sintéticos. Coda vez tienen mós ouge las otracciones propios de porques temóticos que introducen ol espectodor en uno completo simuloción de vioje espociol, vuelo oéreo o incluso suboceónico. Este tipo de "Viojes Virtuoles" correcen par completo de interoctividad, y el jugodor se convierte

en mero espectador. Pero a cambio, gozon de una calidad de imagen espectocular, en alta definición o en película de 70 mm a incluso moyor. Estos atroccianes son muy habituales en los parques norteomericanas. Cama ejempla os diremos que en las Universal Studios, en Hollywaod, existe la atraccián de «Regresa al Futura», en la cual a bordo de un auténtica DeLarian comenzomas a valar a través del tiempo con un realismo y sensación de

Nos llegan noticias

de la fabricación de

periféricos virtuales

para consolas

domésticas y PC.

autenticidad verdaderamente increibles. Muchas de estas experiencias están rodadas de farma real, can actores y decorados, pero coda vez tienen mayor oceptacián los generodos me-

diante ordenodor. Alguno de los videos que pudimas ver en Imogino o Siggroph, tales coma «Su-bOceonic Shuttle» o «Devil's Mine» estón concebidos con el único fin de ser utilizadas en este tipo de otrocción. Lo prapio LucosArts outoro, de muchos y prestigiasas progromos de entretenimienta, ha firmodo un ocuerdo con la Hughes Aircraft, uno tomosa constructara de aviones y helicápteras de cambote, poro el desorralla de este tipo de atroccianes. Inclusa, nas hon llegoda rymores sabre la creación de un porque temática en Barcelano con la coloboración de Jaran Lanier en persana.

#### Realidad virtual en el PC

a Realidad Virtual está cado vez môs presente en nuestras PCs. Yo existen multitud de progromos comercioles poro crear nuestro propio mundo virtuol y poseor por el sin solir de coso. Recientemente, lo conocido compoñío Autodesk presentobo «CDK», o «Cybersopace Develaper Kit» y uno compañía pionero en este compo como Sense8, dispone del Ilomodo «WorldToolkit», yo en su versión 2.0.Las das san herramientas de creacián y pragromoción de mundos virtuoles que pretenden introducir al marginada usuorio o progromodor de PC en el Cyberespocio. Ademós, existen ya periféricas, Cascas y Guontes poro PC, dispanibles poro trobojor can este tipa de pragramas, aunque a veces na san un requisito imprescindible. Muchos permiten hocerlo simplemente medionte lo VGA y un monitor convencionol, ounque lógicomente el efecta creada no seró igual. En el coso de «CDK», odemós se tiene lo posibilidod de trobajar conjuntamente can pragramas de imagen sintético o de CAD como «3DStudio» o «AutoCAD», poro poder intercambior modelas o renderizor escenos con un moyor nivel de detolle. No olvidemos que la capacidad de creacián de escenas con este tipo de softwore se encuentro limitodo o uno cierto complejidad, ya que es necesaria generor los imógenes o tiempo reol, y los procesodores de Intel no son grondes expertos en ello.Pero como este tema es especiolmente interesonte, y extenso, en breve os troeremos un ortícula especial dedicada integramente a tada ella, pora poneros ol corriente de ton foscinonte mundo.





# **asio**

No hace demasiado tiempo dábamos cuenta de todo lo que, como materialización de los sueños sobre R.V. de un inmenso número de curiosos y aficionados, ocurrió en la ciudad de León, en la exposición que allí se celebró sobre el tema. Es posible que muchos de los que estáis leyendo estas líneas no tuvierais oportunidad de acudir a aquella cita alucinante. Pero siempre existe una segunda oportunidad. Con numerosas innovaciones y cambios, pero manteniendo toda la esencia, los culpables de este gran circo dedicado al luturo, Realidad Virtual S.L., se presentan en el madrileño Museo Interactivo de la Ciencia (Acciona) dispuestos a romper nuevas barreras para enseñarnos, de una vez por todas, qué es eso de la Realidad Virtual.

l futuro está aquí. O, ¿quizá ya no es futuro, sino presente? Dos letras, R.V., que hacen referencio a lo que, ton sólo unos pocos oños atrás, no era más que materio secreta de investigación o sueños locos de aficionados a lo ciencia ficción y el futuro utópico. Pero lo Reolidod Virtual es más, mucho mos, que aquella imagen ton tópica que todos tenemos de una persona con un casco y un guante, rodeodo de cables y moviéndose de monera extraña, persiquiendo objetos que sólo él puede ver. Un recorrido, casi histórico, sobre cómo percibe el ser humono su entorno, es lo que se nos propone en la exposición «La época, la moda... lo posión vir-

El espejo espía es uno de los aparatos más curiosos que pueden verse. Junto a el, máquinas, hologramas, cuadros..., todos con el fin de confundir la percepción visual dei visitante. tuol». Abróchense los cinturones porque comienza un periplo inolvidable por el mundo de lo imaginería visual más increíble.

#### **R.V. LOS PRECEDENTES**

I hablar de realidod virtual, debemos dornos cuenta de 🗖 las propias palabras que forman tal expresión. La aporente contradicción que se encierra en la misma no resulto tal si tenemos en cuento o qué nos estamos refiriendo al hablar de virtualidod. El ejemplo más típico y tópico viene dado por la óptica. Aquellos que conozcan algo sobre el temo, estarán hartos de escuchar el término "imagen virtual". Cuando escudriñamos ciertas oreos de lo realidad con la oyuda de aparatos toles como microscopios, telescopios, prismóticos, etc. ¿qué es sino una imagen virtual, aquello que antes era invisible al ojo humano, y en ese momento porece estor o nuestro alcance? Sin ir mós lejos, ¿qué es la imagen que vemos cada día ante el espejo, nada más levantarnos? El propio reflejo no resulto sino una representación virtual de nuestro ser, ton cierto como nosotros mismos, y que no es posible tocar o agarrar. Pero está ahí. ¿Quién puede negar algo osí? La R.V. tampoco es uno entelequia. También está

#### CRECED Y MULTIPLICAOS...

rò, las revisiones del programo eron cosl continuas. La coordinación en las acciones fue posible gracias o lo comunicación mediante la red Internet, además de reuniones periódicas, claro. Poco a poco, se fue dando uno forma definitiva al programa, hasta que 'Antonio Bermúdez, antiguo colaborodor de Microhobby — Jos suena este nombre? — dio formo definitiva al Interfaz de usuárlo. Uno de los principales problemas al que tuvieron que enfrentorse fue el de presupuesto. La falza de apoyo oficial obligó a elegir el PC como plataforma de desarrollo, pero la complicación de los cálculos exigia móquinas cada vez más patentes. Para que los mbitis funcionen a la perfección, se recomienda como mínimo un 386 a 33 MHz con coprocesador matemático. El principal objetivo que se ha perseguido con «El Mundo de los Mbitis» es acercar la vida ortificial al gran público, al tiempa que proparcionar un ntodelo básico de estudio o profesionales en el tema. La actividad docente también podrá verse beneficiada de esta experiencia, lo primera de lo que se espera sea uno correra ascendente en calidad y cántidad en este campo en nuestró país.

ohí, mos, ¿qué es? Lo respuesto se encuentro en Alcobendos (Modrid), en el museo Acciono. Al entrar en una enorme corpa, en la que se celebra la muestra, un pequeño shock sacude al espectodor. Luz, sonido, imágenes, formas, colores... Pero comencemos por el principio. Los primeros posos de la virtualidod.

Ya que hemos mencionado las imágenes "fantasmas", aquellas que el espectador percibe como reoles, ounque no existen mós que ohí, en lo retina de cado persona, citemos el primer montaje que podemos visitar: Las Meninas. Una reproducción de la obra de Velázquez, sacada del lienzo ol mundo ¿reol? permite ol visitonte posearse entre los protogonistas del cuadro, por arte de... no, no de magia, sino de trucos ópticos. Enormes espejos creon una sensoción de fondo infinito de modo que nos permite vernos en el interior del cuadro. Para complementar el paseo, se ofrece el corto infogrófico «Menino», de J.C. Eguillor.

Pero el poseo continúo. Con la bondo de Moebius, uno porodojo geométrico en la que el espacio parece no adecuarse a la idea que nuestra percepción nos do de él. ¿Es posible que un objeto de dos caras pueda, en realidad, tener sólo una? Mientras



## nvirtual





#### MÓNTATE TU EQUIPO DE REALIDAD VIRTUAL

No os toméis demasiado en serio esta afirmación ya que, por el momento, tener un equipo de R.V. casero es bastante complicado, a no ser que nadéis en la abundancia. Pero, como ejemplo de lo que puede dar de sí un humilde compatible, aquí os vamos a enseñar la base uno de los que se pueden ver y utilizar en la exposición. Se trata de cuatro equipos utiproposito cuya configuración de hard y periféricos es idéntica, a excepción del casco La configuración general es la siguiente:

1 PC 486/50 MHz, 4 Mb de RAM y 100 Mb de disco duro

- -2 tarjetas gráficas SPEA i860 -1 tarjeta Gravis Ultrasound 3D -1 Polhelmus Fistra k 2 Cinales
- -1 Inystic: 3D

- cria WorldToolkit Ensor Pharlap de DOS ¤pilador high C de M∈13

A continuación, se describen los distintos equipos, en dase al programa que corre en clos.

CASCO A

Alicia a través de la pantalla se trata de tres mundos virte les interconectados: un jardín psicodélico, un pozo sin forme y un acualto gigante. Pluestro objetivo es capiturar tiburones.

Casco: Eyegen 3 de Virtual il search, en alta resolución.

CASCO B

Invasión alignigana. Es un combate contra extraterrestres dentro de un museo virtual.

Casco: Fight Heinet de Virtual Research, estereoscópico en resolución normal.

nuclear. Manejamos un brazo robot que manipula barras radiactivas en el interior de Il nuclear. Casco: Tier + de Y-Rontier, estereoscópico en resolución normal.

ón. Consiste en un paseo virtual por el claustro de la catedral de León, con es vidris (13 como punto destacado, Casco: MRG2 de Liquid Image Corp.,

pos, en la exposición existe una magelina comercial, el Virtuality juego «Decly de la litmare», y el ya mencionado Onyx Deskside en Graphica, para proyecciones en tiempo real.

damos vueltos en nuestro mente a este absurdo aparente, llegaremos hasta el espejo espía, las imágenes esteroscópicas y los hologramas. Cuodros con escenos que confunden lo mente del observodor, figuritas planas que de repente adquieren volumen... Demosiodo impactante como paro poder explicarlo sólo con palabras.

#### **EL CIBERESPACIO O LA EXISTENCIA ALTERNATIVA**

uede un hombre existir dos veces? ¿Llevor uno vida alternativa en un espocio no físico? Ésta era una de las cuestiones que lo exposición que Realidad Virtuol, S.L. organizó en León lanzoba ol espectador. Quizó oún sea pronta para contestarla, pero ol menos sí es posible entror hoy en dia en uno de esos entornos virtuales, y llegar a uno interocción, cosi total, con el mismo. Para eso, hon sido instalados varios dispositivos de R.V. conectados a ordenadores compotibles, en los que el visitante puede dejor volor, no solo su imaginación, sino todo su ser, en un ambiente que porece más real que la realidad misma.



Como complemento o estos viajes virtuoles, diversos proyecciones de escenas en tiempo reol procedentes de uno estoción Silicon Grophics (Onyx Deskside) llevon of espectodor o mundos imaginorios capaces de socudir su retina con imógenes de uno belleza impresionante.

#### **EL PC VIRTUAL**

odo es según el color del cristol con que se mira. Una frase tópica y oída pero que encuentra aquí su más perfecto sentido. Prácticamente toda la exposición consiste en un quiño tras otro al espectodor, uno "broma" a sus sentidos y su percepción, que encuentro un pequeño descanso en el aportodo dedicodo o los compatibles. Allí, el visitonte puede observar juegos ton conocidos como «The 7th Guest» o «Dracula Unleoshed». Es posible practicar las habilidades de piloto con un simulador de vuelo, en una pequeña cobina habilitoda para la ocasión; contemplar imágenes sobre un monitor que muestron oquellos modelos físicos teòricos que constituyen lo que la física investigo como responsables del caos -orden y desorden- en el universo, los atractores. Incluso cobe la posibilidad de lonzorse o crear nuestro propio sistema vital y estudiar su evolución con un programa del que ya habréis oído hablar, y del que podéis encontror detallado información en uno de los recuadros adjuntos: «El Mundo de los Mbitis».

Cuondo el vioje llego a su culminoción, el visitonte debe reflexionor sobre lo que ha visto y sentido. Indudablemente, algo nuevo. Una experiencio dificil de olvidar y que puede llegar a afectar de forma profunda. Realidad Virtual, S.L. nos ha abierto una puerta par la que se vislumbra el futuro, una puerto que conduce o mundos que no tienen límites, o espacios fascinantes. Un futuro que nos está alcanzando sin que nos demos cuenta.

F.D.L.



#### Guía del usuario incansable

Capítulo 7

#### «Sugerencias para un verano informático»

acaciones. Deseadas vacaciones. Otro año más nos llega esta añorada época que viene a convertirse en el "necesario linimento" para nuestros cansados cuerpos de anual trabajo. Adiós a las oficinas, good-bye a las universidades y a los pelmazos "profes" del colegio. Adiós, Adiós, Adiós. ¡Que genial es decir "Hasta la Vistu" por lo menos una vez al año! Y..., ¿a dónde iremos este verano? Pues..., ¡da igual! Unos a la playa, otros a la monta-ña, algún chiflado se marchará al "Himalaya", en fin, ya se sabe que sobre gustos no hay nada escrito. Y..., ¿qué haremos? Pues in verás, chico: natación -sin altogarse ¡elt!-, alpinismo, deporte, aerobic, gimnasia rítmica, tumbarse en la lumaca, ver cine, comer helados, ligar (lo que se pueda), y..., ¡por supuesto!, agurrar por las orejas al ordenador y la consola, darles una "paliza de aquí te espero" durante horas y horas sin que nadie nos moleste, porque, jeso son las va-caciones! ¿no? Pues venga, a seguir a nnestra útiles reconiendaciones y a gozar que el tiempo es oro ¿vale?

\* El Viaje: A ver, a ver, ¿seguro que no olvidáis nada? Siempre es recomendable hacer una pequeña lista—no más de cien folios—, de las cosas necesarias para el destino que hayáis escogido para veranear; es impresciudible elegir sólo lo realmente necesario y olvidar las cosas supérfluas que solamente anmentarían la carga ocupando un espacio innecesario. No olvidéis la consola, el ordenador, los disquetes y la janla del canario.

\* En la playa/ En la Piscina: Si os gusta el sol, el bronceado y construir "casti-llitos de arena" habéis elegido el Ingar perfecto. Para evitar las quemaduras solares usad un buen bronceador y gafas oscuras; para el ordenador también existen unos buenos filtros solares polarizados que evitarán que se queme la panta-lla del monitor. No olvidéis dejar transcurrir un par de horas después de las comidas, autes de sumergiros. El ordenador deberà esperar una hora, después de haber ingerido el último disquete de programa. No sumerjáis jamás vuestro compatible sin haberle puesto el flotador y el traje impermeable de buzo, ¡le aliogaríais! Tampoco se deben introducir los ordenadores portátiles en la piscina de simulación de agua marina—sin salvavidas. Annque estos tengan pantalla de cristal líquido no quiere decir que sus tripas sean innunes al agua y al cloro. ¡Mucha precanción! Para divertiros con los amigos/us, podéis nsar los "CD-ROMs" como discos voladores , ¡veréis cómo mola! NO COMÁIS PRODUC-TOS PASADOS DE FECHA. NO IN-TRODUZCAIS AL ORDENADOR DISCOS CON SALMONELA NI BACTERIAS VÍRICAS. «Beach Bolley», «Sminuers Games», y «Decatlilon» son programas mny sugerentes para este entorno.

\* La Montaña / El Campo: Son sitios muy bonitos para poder disfrutar a "ple-

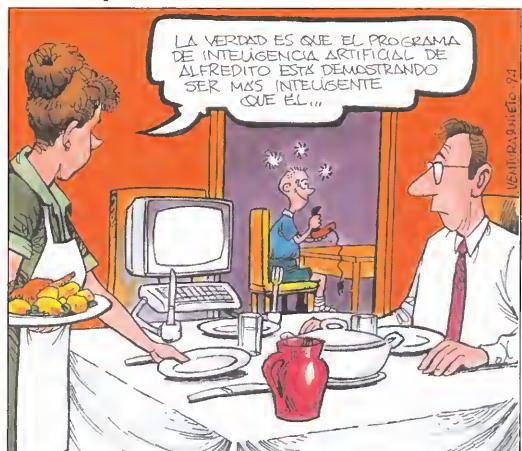
no pulmón" de la naturaleza. Podéis transportar vnestra computadora en forma de "mochilu" a la espalda. Buscad ma zona frondosa y alejada de la contantinación y acampad en ella. Si no hay ını río cerca, dibujadlo con DPaint o Paintbrush. Si olvidásteis la tienda de campaña os podéis construir un "refu-gio" o cabaña. Vuestro PC os ayudará a diseñarlo/a con el "RoboCad" u otro programa por el estilo. Vosotros haced el "trabajo sucio"; buscar y cortar la madera, clavar con el martillo, etc. Es útil la crema o bálsamo para las picaduras de los mosquitos electrónicos. Mantened LIMPIO EL ENTORNO, y si se acumnlan los residnos, usad el cubo de la basura del "ordenata" para limpiarlo y borrarlo todo Si jugáis al fabuloso "PainBall"—nnevo entretenimiento de batallas con bolas de pintura-, usad la máscara protectora y colocadle otra igual a la CPU y al monitor, os lo agradecerán. CUIDADO CON LAS HO-GUERAS, APAGADLAS BIEN CON ARENA Y PIEDRAS. NO PROVO-QUÉIS INCENDIOS FORESTALES. La saga "King Quest" os puede resultar bien para practicar la búsqueda de pai-

\*En la Selva: Si algún intrépido decide marcharse al Amazonas, o a otra selva tropical oculta perdida en el mapa, debe-rá teuer "cuidadito" en doude se mete. Como ya es sabido, las selvas ofrecen atrayentes espectáculos de animales salvajes en libertad: leones, leopardos, elefantes, rinocerontes, etc. Nuestro orde-nador dotado de una buena "Sound Blaster" -y uu par de potentes altavoces- nos puede echar una mano (?) en caso de emergencia. Si llevamos un buen banco de souidos y gruñidos selváticos, tendremos el éxito asegurado y salvare-mos el "pellejo". MANTEOS ALEJA-DOS DE LAS TRIBUS INDÍGENAS ZULÚES Y LOS JÍBAROS. HACED-LES BARIAS BUENAS DIGITALIZA-CIONES Y ENTREGARSELAS EN SEÑAL DE AMISTAD. Mientras las contempleu SALID HUYENDO A TO-DA PÁSTILLA. NO HAGÁIS DE IN-DIANA JONES, no vaya a ser que los primitivos no hayan visto la película.

\*En la Cindad / En Casa: (Mala Suerte). También es posible que eu este año se os hayan "pasado por agna" las vacaciones de verano. No os preocupéis (suiff!, sniff!). Ante todo resignación. Si por cansas de trabajo, u otras circunstancias estáis en la ciudad / en casa, procurad pasároslo lo mejor posible. Es un buen momento para coger el "ordenador" y la "consola" y jngar a cuatro manos con vuestros videojnegos favoritos. Conectad el aire acondicionado, llenad el frigorífico de bebidas, helados y cubitos de luelo, e imaginaros que estáis en "Groenlaudia" patinando entre los "pingüinos y esqui-males". PERO NO SE LO CONTÉIS A NADIE. Besos a la vecinita del tercero. (Recomendaciones válidas para IBM, PCs y compatibles, Apple y Commodores).

Rafael Rueda,

#### HUMOR por Ventura & Nieto



#### Todo un problema

Seis omigos se reúnen una tarde paro averiguar quién posee el ordenador más patente de todos. Con las datos que a continuoción te ofrecemos, trata de averiguar el nombre de cada uno, además de la cantidad de memoria que tienen, el tipo de procesodor que utilizan, la capacidad del disco duro y la tarjeta gráfica instalada. Suerte.

1. Tados ellos poseen entre uno y dieciséis megas de RAM -siguiendo configuraciones posibles, esto es; una, das, cuatro, cinco, ocho o dieciséis megas-, y ninguno de ellos tiene lo misma cantidad que atro.

2. El que posee 4 MB de RAM tiene un procesador 486DX que funciona con una tarjeta Cirrus. Dos megas de RAM menos tiene el que pasee 80 MB de disco duro, que no tiene una tarjeta Paradise como el que tiene un disco duro de 230 MB.

3. Javier es el que menos memoria tiene: concretamente tiene un mega menos que el que tiene un procesador 286 con una tarjeta Oak. Ninguno de los dos tiene 540 MB como el que mós memoria tiene.

4. Quique tiene un mega más que Paco, el cual tiene 4 MB menos que Susana. Esta última, que tiene una tarjeta Paradise, posee un procesador 386DX.

5. Roberto, can una tarjeta Orchid, posee un Pentium. Este chico tiene 12 megas más que el que tiene 330 MB de disco duro.

6. Oscar no tiene un 386SX como el que tiene un mega de memoria menos que él y tampoco posee una tarjeta T-Seng como el que tiene 270 MB de disco duro.

7. El que tiene un 486DX2 no tiene 170 MB de disco duro como el que tiene una tarjeta gráfica Trident.

NOMBRE			
MEMORIA	·		
C.P.U.			
DISCO DURO	The state of the s		
GRÁFICOS			

### MICROmanías

### Micrograma 6 10

Consiste en resolver el crucigrama propuesto a través de las definiciones Todas las palabras son juegos de ordenador que han aparecido en el último año, no cuentan can espacios entre palabras, y siempre se leen de izquierda a derecha o de arriba a aba-jo. Valor, que no es tan dificil.

### HORIZONTALES:

so por los dibujos animados, los personajes de esta popular serie acerca de unas bolas mágicas se han dignado a visitar la Super Nintendo y la Mega Drive. B. Primera aventura realizada en nuestro pais, de nombre un tonto rebuscado. 9. Juego de rol de Westwood, cuya

traducción yendría a ser «las Tierras de la Sabiduria». 10. Las aventuras de un muchacha muy habilidoso hasta convertirse en un principe están relatados en esta aventura de Braderbund. 11. El juego oficial de los mundiales de este año. 12. La lucha contra el imperio se da la vuelta, para combatir a su lado en este programa.

1. La década dorada de la música nacional está recogida en este programa multimedia. 2.

De la misma compañía que el anterior, sólo que ahora relacionado con el tema del baloncesto. 3. Las peores pesadillas se vuelven realidad con este programa de una compañía francesa. 4. El "último" de la largo lista de juegos de ral que creá hace añas un "tord". 5. La mano del destino se abalanza sobre nosotras en esta aventura gráfica. 6 Un simulador de vuelo, en el que nos encontraremos a los mandos de un caza F-14 TomCat. 7. Primera creación de a compañia Cyan para PC CD ROM, en la que viajoremos a través de varias épocas. B. Ul tima aventura de un personaje azulado que viaja a una velocidad supersánica en MegaDri ve. 9. La última creación de Sega, que incorpora el chip SVP en su cartucho.

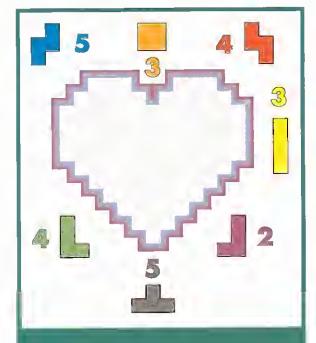
### EI OJO que todo lo ve





Tados conoceréis el pragrama «Sim City 2000», de la campañia Moxis. Para la acasián hemos tomado una pantalla, la cual hemas retacada un paca, y es diferente a la atra. Se troto de que vasatros, ávidas lectares, descubráis los combias que hemas realizada. Hay un chupete can sobar a kiwi de regalo poro el primera que nos envie lo solucián correcto. Pora hacerla más fácil os diremos que el número de diferencias san siete.

### Tras las huellas de «Tetris»



i recordóis, hoce un oña, mós o menos, publicóbamos un curiosa entretenimiento reolizado por uno de nuestros lectores, de nombre Solvodor Estrony Coll, noturol de Mollarco, del que ahoro os afrecemos otro rampecobezos. Se troto de rellenor lo figuro propuesto (un corozón en este coso) con el número de piezas de «Tetris» que figuron olrededor. Anima, que no es tan difícil como parece. En el próximo número conoceréis lo solucián.

NOTA. Sabemas que sais unas chicos muy inquietas y que as randan par la cabeza muchas preguntas sin respuesta. ¿A qué esperáis para escribirnas y cantarnas qué pensáis? ¡Aguardamas impacientes vuestras cartas!! Os recardamas que nuestra dirección es: MICROMANIA, HOBBY PRESS S.A.

C/De las Ciruelas. nº4, 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid).



### Juegos de verano



orque los aficionados al JDR no vamos a tener vacaciones; las aventuras se apelmazan en la boca de la disquetera, y muy ingratos habéis de ser si desdeñáis tal

Hay programados numerosos vuelos a Pagan, para encarnarse en el Avatar y afrontar los misterios de los Titanes elementales. Éste es sin duda nuestro plan estrella de "veraneo". Si os interesa, no dudéis en contactar con «Ultima VIII: Pagan».

cantidad de desafios...

A los destinos ya conocidos de «Terra» («Might and Magic III») y «Clouds of Xeen» («M&M IV»), se une ahora la otra cara del último, «Darkside of Xeen», a fin de ofrecer una conclusión a esta excelente historia. Os garantizo que todos los interrogantes abiertos en las otras dos partes quedan desvelados en esta última. La perfida bruja Scotia no suelta la Nether Mask; tal vez seais vosotros los heroes que han de conseguir tal proeza, en cuyo caso no perdåis la oportunidad de conocer las Lands of Lore, cuya segunda parte estamos a punto de divisar.

En los próximos meses se obrirán las rutas de «Al-Qadim» y «Ravenloft», en cuyos parajes se van a presentor contidad de oportunidades poro los jugadores de rol informático. Una breve referencia también a un nuevo juego de Psygnosis que atiende al nombre de «GES»; así como a la recuperación por parte de Domark del clósico «Lords of Midnight», que hizo los delicias de muchos de los iniciales poseedores de Spectrum.

Para terminar, tenemos que citar un par de recopilaciones realizadas en CD-ROM que pueden ser verdaderas joyas para los aficionados al JDR que poseon tol periférico. Una de ellas lleva yo algún tiempo en el mercodo, y recoge los tres capitulos de la serie Ultima previos al séptimo -os dejo que odivinéis cuáles son-; la otra es lo realizada con motivo del X aniversorio de Interplay, Sin dejar de reconocer lo gron calidod que otesoran sus integrontes, a nuestros efectos os destaco lo inclusión de «Lord of the Rings», «Dragon

SE HAN CONFIRMADO LOS RUMORES QUE EL PASADO MES SE OÍAN.

AUNQUE PARECÍA QUE NUNCA LLEGARÍA, YA PODEMOS AFIRMAR QUE
ESTAMOS EN LA ESTACIÓN DE VERANO, CON LAS VACACIONES ANTE
NOSOTROS Y LA MAYORÍA DE LOS OBSTÁCULOS DE LA TEMPORADA
SUPERADOS. SI NO OS APETECE NADA ESTE MERECIDO DESCANSO,

QUIZÁ OS INTERESE ACOMPAÑARNOS EN NUESTRA REUNIÓN...



Wars» y, tachón, «Bard's Tale I», primera entrega de esa serie y primera que llega a nuestro país de la mismo, al menos oficialmente. Bueno, le toca el turno a otros maniacos, y espero que con tanta aventura no se os olvide vuestra cita mensual, ¿eh?

### **OTROS MANIACOS**

Nos trasladamos de inmediato a «Lands of Lore», en una de cuyos bosques (Upper Opinwood) Scotia ho creado una barrera a fin de impedir el progreso de los aventureros, en este casa, de Jaime Diaz, de Madrid. Muy bien, para hacerla desaparecer necesitaras una Vaelan's Key, que te la puede proporcionar Paulson. El citado personaje estó, efectivamente, en el cuorto nivel de las minos Urbish, escondido tros una puerta con dos cerraduras, las cuales se abren con sendas llaves, ombas escondidas en los minas.

Hasta ahara el planteamiento del problema, que poco ayuda a nuestro querido omigo Jaime. Vamos o ver si le decimos olgo más: en las oficinas hobia una maquina de bombea de agua sin funcionar, ¿verdod? Hobrás de arreglorlo, poro occeder a nuevas zonos de la mina desde el transportador que hoy en su primer piso. El destino lo controloras con las dos ruedos cerconos. En cuanto a la reparación de la máquina, necesitarás una rueda dentada; finalmente, para activarla, hobrós de proporcionarle combustible. Creo que con esto podrás seguir adelante, o sea que te dejo solo para atender o otros compañeros.

Iker Lopez, de Vitoria (Alava) tiene problemas en «Serpent Isle». De nuevo, la prueba de la Caballeria da problemas a un potencial Avatar. En esta ocasión, Iker ya ha realizado todas las acciones pertinentes, incluido encontror su totem, y pretende algo tan simple como abrir la puerta que le devuelva a la salida. En fin, me parece recardar que la llove estaba en la piel del animal, ¿has buscado alli? Además Iker tiene otros problemas, que os expongo sin dilacián: ¿cómo cruzar el pantano de Gorlab?, ¿donde està la llave que abre lo guarida de los goblins?, ¿cómo se libera al capitàn Hawk? Esta última cuestión también lo proponia hace dos meses Rubén Sampedro a quien Iker elimina la otra incòanita: las zapatillas de Debra las lleva Shomino en sus lindos pies, cuando lo encuentras tros lo tormenta mágica. Las preferencios de lker se reparten en cuatro puntos paro «Serpent Isle» y dos poro «Shodowlands».

Sergio Jiménez, de Madrid, tiene dos preguntas y un truco-trampo que me voy o soltor. Vamos a los preguntas, una de los cuoles ya ha recibido respuesta hace cosa de dos párrafos. Con lo que sólo nos queda el problemo que tiene en «Clouds of Xeen». ¿Cómo se llama el último nivel de las Minas de los Enonos? Ignoro si sabes que hay un totol de nueve niveles, accesibles por los vagonetas con sólo decir su nombre. De

ellos, cinco están en el subsuelo y es posible llegar a ellos por sus entradas desde Xeen. Estas responden al imaginativo nombre de Mines 1... Mines 5. Pero luego, hay

### CALABOZOLISTA

Ya veis. «Shadowlands» vuelve a alcanzar el primer puesto en nuestra lista. Pero tanto el actual número dos -«Serpent Isle»-, como el principal perjudicado por el ascenso de «Shadowlands -«Might and Magic III»- le han de desplazar...

Cae un puesto «Ultima VII: The Black Gate». El último integrante de la élite es sorprendente: «Betrayal at Krondor» es un JDR del que tengo inmejorables referencias, pero cuya publicación en España no está prevista...

Respecto a las novedades, no deberian tardar mucho en apuntalarse en nuestra lista ninguno de los nuevos episodios de "Might and Magic", ni, por supuesto, «Ultima VIII», mi gran favorito para número uno en agosto. Vamos, que en pocos meses nuestra lista puede estar copada por los miembros de ambas sagas –seis en total–.

Votos contabilizados en Mayo-94: LISTA DE CLASIFICACIÓN PARCIAL:

- 1.- Shadowlands
- 2.- Ultima VII: The Serpent Isle
- 3.- Might and Magic III: Isles of Terra
- 4.- Betrayal at Krondor
- 5.- Ultima VII: The Black Gate

Por cierto, en la última Calabozolista tuvimos un ligero desliz: lógicamente, los votos contabilizados en ella no correspondian a junio, sino al mes de abril de este año. "Sorry".

otros cuotro profundos, y el único camino para alcanzarlos es por vagoneto y conociendo su nombre, que podrás hallar en alguna pista de cada mino. La primera se llomo ALPHA. Teniendo en cuenta la imaginación desplegada en los nambres, es fácil intuir cômo se llamará la última. Las intermedias no te las digo. Por otro lado, a Sergio parecen gustarle todos los JDRs, cama lo acredita la extensa lista de sus preferencias, que encabeza «Might and Magic III», y prosigue con «Lands of Lore», los dos "Ultima VII" –ya veremos quė opinas cuando conozcas Pagany «DarkSun».

Pablo Jordå, de Madrid, tiene algo muy importante que contarnos: se trata de una guio detallada para alcanzar la calle de las Cuatro Torres en «Ishar II». Os dejo con ella. Salid desde el puerto hasta encontrar un cruce con caminos hacia Norte y Sur, y tomad el primero. De nuevo, se llega a otro cruce y, en esta ocasión, habéis de ir al Este; subis, y encontraréis dos caminos hacia la derecha, de los que deberéis tomar el de arribo y girar en la primera calle hacia el Norte: enhorabueno, si hobėis seguido las instrucciones al pie de la letra estois en vuestro destino.

Y ahora las preguntas. En «Ishar II», ¿cómo motar al espiritu de la isla Akeer?, ¿cámo entrar en Blue Velvet sin ser detenido? Y en «Ultima VII: The Black Gate», ¿cómo abrir la puerta que da a los pasadizos de la montaña en la sala de juegos de la islo de los Bucaneros?, ¿donde se encuentra la llave del cobertizo en el que guarda Mack su azada encantado? Las razones por los que no se reoliza un especiol sobre «Shodoworlds» se limitan a una: este juega no ha conseguido interesoros tanto como su predecesor; de hecho, es bostonte más soso. Finalmente, los votos de Pablo van por este orden a «Ultima VII», «Ishor II» y «Shadowlonds».

Punto y final paro lo reunión de este mes. Podéis ir soliendo de vuelto a la aventura que hayóis dejodo interrumpido. Centroos en ello, pero no hasta el punto de olvidor a todos los compañeros que acuden a esta cita mensual. Ya lo sabéis: el próximo número más.

Ferhergön



### El as de la pista

### JIMMY CONNORS PRO-TENNIS TOUR

Los juegas departivas que llevon en el títula el nombre de algún persanaje famoso olconzon el éxito, sean buenos o no. Sin emborgo, tenemas entre manas un programa que estamas seguros sería iguolmente uno moravilla si na llevara el nombre de Connars.

### ■ UBI SOFT/BLUE BYTE Disponible: SUPER NINTENDO DEPORTIVO

as opciones con las que contaremos en «Jimmy Connors Pro Tennis Tour» son cuatro. Una de ellas nos permite disputar un encuentro amistoso, en la pista que deseemos y con el número de jugadores que elijamos. Otra nos mete de lleno en el Circuita Profesional, en el que disputaremos una serie de torneas. y que dependiendo de los resultados obtenidos, alcanzaremos un puesto o otro en el ranking. La tercera sirve para continuar un Circuito que previamente hayamos abandonado, gracias a un sistema de claves. Y por último, aunque probablemente la que primero utilizaremos, tendremos la posibilidad de practicar con varios entrenadores, que nos explicarán las diferentes formas de ejecutar los golpes con la raqueta.

«Jimmy Connors Pro Tennis Tour» es un juego de tenis muy adictivo, en especial si disputan un encuentro de dobles cuatro personas, gracias al adaptador



Tras el triunfo español en París, a todos nos apetece jugar al tenis, y más con este programa.

«Multi Tap» Nintendo. Los gráficos, diferentes en función del campo en el que estemos, hacen al cartucho mejor aún de lo que era la versión de ordenador. Vamos, algo reservado para maestros de la talla de Sergi Bruguera o Arantxa Sánchez Vicario.

O.S.G.

Adiccian, dificultad y excelente puesto en escena.	0
ORIGINALIDAD	67
GRÁFICOS	89
DICCIÓN	92
SONIDO	87
DIFICULTAD	88
ANIMACIÓN	90

### Lo clásico nunca muere

### RAPTOR CALL OF THE SHADOWS



Este programa no posee nada espectacular, pero podemos considerarlo sin temor alguno como un arcade clásico.



La calidad técnica de «Raptor» es considerable y está muy bien resuelta en todos sus apartados.

Hoblor de Apagee es hoblar de una compoñío cuyas sólidas boses hon cimentado uno reputoción enorme en el saftwore internocional. Y hablor de «Roptar», su último lonzamiento, es hablar de un trepidonte y superadictiva "shoot'em-up" que nas horá chirriar las dientes de gusto. Así son los orcades de Apogee.

### CYGNUS STUDIO/APOGEE Disponible: PC ■ T. Gráfica: VGA

ARCADE

i, vuelve el arcade. El arcade con sabor clásico. «Raptor» acaba de nacer y ya puede ser considerado como uno de estos. Básicamente, no ofrece nada nuevo. Un shoot'em up de scroll vertical, en el que lo único que debemos hacer es aniquilar a base de disparos todo aquello que se mueva... y lo que no se mueva. Y ya está. Ni extraños argumentos, ni retorcidos guiones, efectos ópticos alucinatorios ni tonterías por el estilo. No. «Raptor» es, sencillamente, un arcade. Aunque, eso sí, un señor arcade, en toda la extensión de la palabra.

### FASES, FASES Y MÁS FASES

Los quince megas que «Raptor» ocupa en el disco duro dan de sí lo bastante como para ocultar tras ellos un número muy elevado de fases divididas en tres niveles principales: Cobra, Bravo y Outer Regions. El típico desarrollo de nivel, plagado de naves y bichejos para encontrarse con un gigantesco enemigo final, da paso a una auténtica orgía de disparos, explosiones, bombazos y todo aquello tan querido por los aficionados al arcade de lujo. «Raptor» no posee ninguna cualidad especialmente novedosa. Excepto todo lo relacionado con su calidad técnica que, si bien no aporta nada innovador, sí está resuelto de manera casi perfecta: excelente scroll, movimiento veloz y suave, respuesta inmediata a las

pulsaciones de teclado, pad o joystick, gráficos notables, muy buen sonido... En pocas palabras, «Raptor» es, en esencia, un arcade sin más, pero dotado de una calidad, jugabilidad y adicción como pocos, muy pocos programas. Excelente. Y no hay más que contar. F.D.L.

El género tiene lorgo vido por delante con juegas como este. ORIGINALIDAD 30 GRÁFICOS 88 ADICCIÓN 93 SONIDO 86 DIFICULTAD 82 ANIMACIÓN 90

### El deporte rey en CD

### INTERNATIONAL SOCCER

Cuando leáis estas líneas, el Mundial de Fútbal ya habrá comenzoda. Tras el especiol que hicimos sobre juegas de este tipo, ahara as presentamas lo versión de Mega CD del juega de Mego Drive «FIFA Soccer».

**ELECTRONIC ARTS** Disponible: MEGADRIVE, SUPERNINTENDO, MEGA CD V. Comentada: MEGA CD DEPORTIVO

as diferencias con respecto a la versión de la consola de 16 bits de Sega son prácticamente nulas. ■ Unicamente hemos encontrado dos: una buena y otra mala. La primera, la buena, es

bastante obvia, ya que se trata de la calidad del sonido. EA Sports ha aprovechado las capacidades que tiene el soparte CD para incluir una serie de melodías grabadas en formato digital y, por consiguiente, pueden ser escuchadas como un CD de música normal. La mala viene dada por el problema del alto tiempo de acceso de datos que necesita un disco compacto, y que debido a ello, el juego queda interrumpido frecuentemente por

décimas de segundo, que si bien en partidos cortos casi no se aprecian, si estamos jugando un tiempo largo (a partir de un cuarto de hora) no gustan en demasía...

### **NUESTRA OPINIÓN**

Por el resto, la verdad es que le damos un sobresaliente. Las animacianes de los jugadores son increíbles, con una gran cantidad de secuencias de movimiento para



Con los Mundiales, no hay quien se resista a jugar un partidillo...

cada acción que son capaces de realizar, y que no son pocas: cabezazos, planchas, chilenas, entradas al contrario, disporos a puerta, taconazos, etc.

La perspectiva utilizada nos permite tener una visión del terreno de juego más grande que en cualquier otra, y su único inconveniente es la adecuación de

los controles a dicha perspectiva. Pero esto es cuestión de un par de partidos; luego todo es coser y cantar.

	U.S.G.
Fontóstica conversión del cartucha del mismo nombre.	39
ORIGINALIDAD	78
GRÁFICOS	88
ADICCIÓN	90
SONIDO	91
DIFICULTAD	82
ANIMACIÓN	91

OSC

### **Ecomendados**

- THEME PARK
  BULLFROG (PC)
- 2 CANNON FODDER VIRGIN/SENSIBLE SOFTWARE (PC)
- PAGAN: ULTIMA VIII
  ORIGIN (PC)
- DRAGON'S LAIR EMPIRE (PC CD ROM)
- PACIFIC STRIKE ORIGIN (PC)
- 6 PC BASKET 2.0 DINAMIC MULTIMEDIA (PC)
- COOL SPOT
  VIRGIN (PC, MEGA DRIVE, SUPER NINTENDO)
- WORLD CUP U.S.A. 94
  U.S. GOLD/TIERTEX (PC, SUPER NINTENDO,
  MEGA DRIVE, GAME GEAR, GAME BOY)
- 9 EMPIRE SOCCER
  EMPIRE (PC, SUPER NINTENDO)
- IGOR OBJETIVO UIKOKAHONIA
  PÉNDULO STUDIOS (PC)
- THE JOURNEYMAN PROJECT
  GAMETEK (PC CD-ROM)
- F-14 FLEET DEFENDER

  MICROPROSE (PC)
- 13 YUMEMI MISTERY MANSION SEGA (MEGA CD)
- RAPTOR APOGEE (PC)
- DRAGON BALL Z

  BANDAI (MEGA DRIVE, SUPER NINTENDO)
- THE CHAOS ENGINE

  MICROPROSE/RENEGADE/BITMAP BROTHERS
  (AMIGA, SUPER NINTENDO, MEGA DRIVE)
- VIRTUA RACING
  SEGA (MEGA DRIVE)
- BENEATH A STEEL SKY
  VIRGIN/REVOLUTION SOFTWARE (PC)
- MASTER OF ORION MICROPROSE (PC)
- STREETS OF RAGE 3

  SEGA (MEGA DRIVE)

Esta lista ha sido confeccionada por la redacción de MICROMANÍA y en ella se incluyen los programas que, a nuestro juiclo, destacan por alguna razón especial. En ningún caso la selección se hace atendiendo a cifras de ventas, ni a criterios comerciales; es, simplemente, la opinión completamente subjetiva de la revista.



### La otra cara del mundial SOCCER KID

Si habéis vista par televisión la serie de dibujas animadas «Campeanes», sabréis que su prataganista, Oliver, se pasaba el día entera con el balón en las pies. Pues al chica de «Saccer Kid» le acurre tres cuartas de la misma: el esférica na se despega de sus extremidades inferiares ni par asama.



La mejor manera de conocer gente es con un balón entre las piernas...



Por esta misma razón, este joven Maradona no deja de chutar y chutar...

OCEANDisponible:SUPER NINTENDOARCADE/HABILIDAD

pesar de lo que os pueda parecer en un principio, «Soccer Kid» no es un programa de fútbol, aunque su protagonista principal juega con un balón. En realidad, es un arcade de desarrollo horizontal, en el que tenemos que recuperar la Copa del Mundo, la denominada Jules Rimet, robada por un grupo terrorista.

Viajaremos por todo el globo terráqueo en busca de los fragmentos de la citada copa, en un intento desesperado para que no falte a la cita que tiene cada cuatro años con todos los aficionados al deporte rey. Nuestro armamento estará compuesto exclusivamente por una pelota de fútbol, con la que eliminaremos a la gran cantidad de enemigos que encontraremos en nuestro camino. Con ella, tendremos la posibilidad de realizar un sinfín de movimientos diferentes, desde disparos flojos, hasta cabezazos, cañonazos, voleas e incluso alguna que otra tijereta. Todos estas acciones las llevará a cabo nuestro protagonista con gran perfección y, os aseguramos, que es una delicia contemplar cómo maneja el esférico cuando no hay obstáculos cerca.

Con «Soccer Kid», Ocean intenta unirse a la oleada de juegos que, con el trasfondo del mundial de EE.UU., han ido apareciendo desde hace algún tiempo. Y lo ha hecho de una forma original, con un arcade,

un género diferente al utilizado por otras compañías para cubrir tal evento, a pesar de presentar notables coincidencias con otro producto de Domark -«Marko's Magic Football»- que posee similares características. Otros de los aspectos destacables de «Soccer Kid», como antes mencionábamos, son las animaciones -bastante buenas-, así como los gráficos de todos los lugares por los que nos moveremos. Por citar un ejemplo diremos que Londres está recreado con gran perfección, luciendo incluso los autobuses rojos de dos plantas o el palacio de Buckinghan. Del mismo modo, el sonido está a la altura del resto de apartados, al contrario de lo que sucede con la dificultad, que si bien es regulable desde el menú correspondiente, en el nivel más sencillo es bastante complicado tener un control preciso de los movimientos y es probable que no pasemos de la primera fase. Con ello, la adicción baja notablemente, en lo que podría haber sido un excepcional y divertido cartucho.

O.S.G. Su elevoda dificultad le resta enteros a lo bien hecho que está. **ORIGINALIDAD** 78 GRÁFICOS 82 ADICCIÓN 75 SONIDO 80 DIFICULTAD 89 ANIMACIÓN 83

# Fútbol de élite WORLD CUP STRIKER

A pesar del paca tiempa que ha pasado desde que Elise lanzara a la calle su «Striker», la campañía inglesa se ha vista casi farzada, en vista de las Mundiales de Fúsbal, a editar una versión remazada de su juega, hacienda las hanares a tan imparsanse acantecimiensa deparsiva.

■ ELITE
■ Disponible: SUPER NINTENDO
■ DEPORTIVO

orld Cup

Striker» es un

juego que viene a sumarse a la extensa lista de producciones futboleras, y que también quiere un lugar de honor en dicha lista. El manejo, opciones y demás características son prácticamente iguales a las de «Striker», pero esta vez se han incluido las selecciones y los grupos que toman parte en el Mundial, y algún que otro detalle más.

De esta nueva versión del programa de Elite lo que más resalta es la perspectiva empleada, muy similar a la utilizada en el «Super Soccer». El terreno de juego siempre se moverá a la vez que nosotros, ofreciéndonos un movimiento muy realista, donde da la impresión de que es el jugador el que avanza, no el campo. Como simulador que es,

«World Cup Striker» cuenta con numerosísimas opciones y posibilidades de juego. Por supuesto podremos definir las características de nuestra selección favorita, el tiempo de duración de los partidos, alineaciones, tácticas, jugar una liga, torneo o el propio mundial. Como nota destacable existe la posibilidad de jugar en la modalidad Indoor, una especie de fútbol sala, en el que cada equipo cuenta con seis



Toda la emoción del fútbol esta presente en este área pequeña.



EE.UU., contra Grecia, un partido bas-

jugadores y donde no existen los córneres y los fueras de banda.

La jugabilidad de este simulador balompédico está fuera de duda, aunque ciertamente está más recomendado para los amantes de los retos difíciles. Esto se debe a que es realmente complicado -que no imposible- realizar bellas jugadas y auténticos golazos. El balón se queda pegado a los pies de los ugadores, pero todo se sucede can tanta rapidez, que no da tiempo prácticamente a pensarte una internada por la banda o un pase.

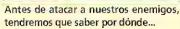
En cuanto a su técnica, «World Cup Striker» cuenta con una notable calidad de programación, sobre todo en scrolls y animaciones. El sonido ambienta lo suficiente como para meterte de lleno en el partido. Al igual que sus gráficos, aunque aquí tenemos que decir que el diseño de los sprites de los jugadores podría haber sido algo más detallado. De cualquier manera, este juego de Elite es un digno aspirante a pertenecer a vuestra colección de juegos futboleros.

E.R.F.

Una versión octualizado y mejoroda de un buen programa.	88
ORIGINALIDAD	77
GRÁFICOS	80
ADICCIÓN	89
SONIDO	81
DIFICULTAD	87
ANIMACIÓN	89

### Un arcade supersónico TOMCAT ALLEY







A los mandos de nuestro F14 haremos auténticas maravillas en el aire

El Mega CD se concibió para afrecernas un saftware de entretenimiento cuyas características na se parecieran en nada a la visto hasta ahara. De hecha, ya han aparecido muy buenas praduccianes para esta espectacular máquina, a las que se va unir en breve un nuevo título. Estamos hablando de «Tomcat Alley», un juega cuya principal y máximo expanente es su endiablada acción, que se traduce en una adicción muy elevada.

STARGATE Disponible: MEGA CD ARCADE

preparados para subir a bordo de un ultramoderno caza de combate, y enfrentaros al enemigo en su propio terreno, combatiendo con otros cuantos pilotos de élite? Pues si vuestra respuesta es afirmitiva, prestad atención al nuevo trabajo que Stargate, bajo la supervisión de Sega, ha producido para Mega CD. Se trata de «Tomcat Alley», un trepidante arcade que cuenta con una vertiginosa acción y con un desarrollo verdaderamente de película.

Formamos parte de una horda de pilotos destinados a una base secreta y nuestro trabajo es realizar vuelos en misiones extremadamente arriesgadas, donde sólo las mejores logran realizarlas con éxito y sobrevivir. A bordo de un F14 armado hasta los dientes, iniciaremos el vuelo hacia una batalla aérea sin tregua, donde el último que consiga seguir en el aire será el autentico ganador. Los desatios a los que nas enfrentaremos irán desde aniquilar un determinado número de aviones enemigos, hasta destruir objetivos terrestres, pasando por efectuar misiones de reconocimiento y patrullas aéreas.

Jugar con «Tomcat Alley» es tan sencillo como seleccionar un misil, fijar el blanca en un objetivo y dispararlo en el momento

oportuno, todo ello con un simple manejo del control direccional y la pulsación de apenas dos botones del pad de nuestra Mega Drive. Por lo demás, todo se realiza automáticamente; despegar, aterrizar, y demás maniobras típicas se ejecutan con solamente seleccionar el icono de la acción en cuestión, que aparecerá en pantalla.

«Tomcat Alley» es un programa interactivo, similar a «Dragan's Lair». Sin embargo, la participación del usuario en el desarrollo es mayor que en el programa de Ready Soft, por lo que no nos limitaremos a observar la pantalla y a intervenir ocasionalmente. A pesar de incluir numerosas escenas digitalizadas, Stargate ha alcanzado un equilibrio entre el tiempo real de juego y el que pasamos como espectadar pasivo. Sin duda, este supersónico arcade es muy recomendable, un título que todo usuario del Mega CD no debe pasar por alto.

E.R.F. Os esperan una occión y un desorrollo de vėrtigo. ORIGINALIDAD 75 GRAFICOS 80 ADICCIÓN 89 SONIDO 86 DIFICULTAD 80 ANIMACIÓN 90

### Una tomadura de pelo PC USA SOCCER 94

Inmersas en la varágine de praductas relativas al Mundial, cae en nuestras manos «PC USA Soccer 94», una esperpéntica simulación repleta de errares técnicas, tácticas y hasta artagráficos. Una tomadura de pela interactiva que par na tener, na tiene ni sonidas... aunque bien mirado eso puede ser hasta una bendición.



La exhaustiva de la base de datos es nula. Hay jugadores que no han ido al Mundial.

DIGITAL DREAMS MULTIMEDIA Disponible: PC

T. Gráfica: VGA DEPORTIVO

a misma pegatina del disco es ya toda una declaración de intenciones. En ella figura la leyenda "USA SÖCCER 94. MUNDIAL DE FÚTBOL ATLANTA 1994", lo que quiere decir que el Mundial se está disputando integro en Atlanta. La realidad es muy distinta: Atlanta es la sede de los próximos Juegos Olímpicos de 1996 y ni siquiera está entre las ciudades elegidas para el Mundial de fútbol en curso.

Pero pasemos de lo meramente anecdótico a lo práctico. El programa ofrece tres opciones: consultar la base de datos, jugar el Mundial o jugar un partido amistoso.

La primera opción es, a priori, un manjar para cualquier buen catador de fútbol: las 24 selecciones, los 528 jugadores que las componen, los 9 estadios que albergarán los partidos y el calendario de la competición. Pues bien, sin ningún tipo de sonrojo aparente los creadores de «PC USA SOCCER» han "fusilado" casi literalmente el especial que la revista Don Balón sacó allá por el mes de abril. Esto significa que muchos de los jugadores de la base de datos no están en el Mundial, ya que por entonces las convocatorias oficiales de 22 jugadores no se habían realizado. Resultado: el valencianista Lubo Penev defenderá los colores de Bulgaria (lleva meses apartada del fútbol por enfermedad), Ruud Gullit formará parte de la temible "Naranja Mecánica" (abandonó la concentración por discrepancias con el seleccianador). Los textos de



Este lamentable aspecto corresponde a los protagonistas del evento.

cada jugador son una versión estirada de los que aparecen en el citado especial... Una joya de base de datos, sazonada con unas cuantas decenas de faltas de ortografía, errores sintácticos, descomunales barbandades futbolísticas técnicas y tácticas y, presidiendo el aspecto general del guiso, una pobreza gráfica que raya en el patetismo.

Pero pinchemos la opción "Jugar el Mundial". Ya estamas frotándonas las manos con la alineación que vamos a presentar ante Corea. Llevamos tiempo hablándolo: Caminero y Guardiola en el centro del campo no pueden fallar...;Pero cómo! ¡No es posible! ¿Dónde está la lista de jugadores? ¿No puedo poner yo la alineación de mi equipo? Está bien. Nos consolaremos goleando a los asiáticos. Pulsamos "Jugar" y... ¡No! ¡No! ¡Eso no pueden ser los jugadores! ¡22 Lemmings en estado de embriaguez corriendo tras un balón y sin una mala animación de movimiento de piernas... y encima se nos estropea la SoundBlaster!; porque esa debe ser la causa de que no escuchemos al público animar, cantar los goles, el silbato del árbitro... O es que a lo mejor el programa no tiene sonidos...



### además

### SYNDICRTE

### Mejor todavía

**ELECTRONIC ARTS** 

Disponible: PC, CD-ROM

**ESTRATEGIA** 



Mejoror «Syndicate» porecio uno torea complicodo. La solido no noce mucho tiempo de un disco de dotos, «American Revolt», si bien no podio hocer gran coso o nivel técnico con respecto al juego, sí ofrecio nuevos retos poro los fonóticos —que sobemos que los hay— de «Syndicote». Ahoro, Bullfrog se descuelgo con lo versión CD-ROM de este genial programa que une, en un solo soporte, juego y misiones pora simplificor oún mós los cosos. Sus ventajos: no ocupor nodo de espocio en disco duro -ton sólo poro portidos grobados- y mejoros sustancioles en el apartado sonoro. Los poseedores de uno SB16 disfrutaron de lo lindo con este CD digno de figuror en todo colección.

### LEMMINGS 2. THE TRIBES

### **Busca las diferencias**

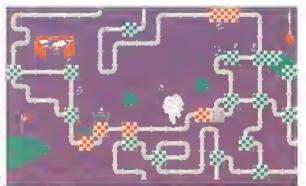
PSYGNOSIS

Disponible: AMIGA, PC, PC CD-ROM

■ V. Comentada: PC CD-ROM

INTELIGENCIA





Los Lemmings nunca mueren, eso parecen decir en Psygnasis, quienes acaban de lanzar la segunda parte de este original y divertido juego, en formato CD. Un paquete en el que se incluyen las das partes aparecidas hasta ahora, «Lemmings» y «Lemmings 2 The Tribes». Ya nadie duda a estas alturas, de la indudable

adicción y jugabilidad de este juega, que en su día acaparó tada la atención y galardones habidos, los lemmings san las lemmings y punta. Pera la que nas ha sorprendida, y no grotamente, es ver câma esta versián para CD-ROM es exactamente igual a la de floppy; no aparta absalutamente nada nueva. La verdad es que nos hemas quedado atánitas al comprabar que la única que han hecho en Psygnosis es grobar en CD su juego más carismático "a pela". No han realizado una espectacular intraducción, ni tan siquiera han incluida unas nuevas melodías aprovechondo las excepcionales pasibilidades que el farmata campacta afrece.

### PRINCE OF PERSIR 2

### Realmente magnifico

BRODERBUND SOFTWARE

Disponible: PC, MACINTOSH ■ V. Comentada: MACINTOSH

AVENTURA

Tras la fenamenal adaptación del primer «Prince of Persia» de PC a Macintosh, Broderbund nas sarprende can su cantinuación, la

cual, y como ocurriá anteriormente, resulto verdaderamente buena. Los gráficos, como podéis comprobar en la instantónea que acompaña a estas líneas, han sida mejarados en cuanto a diseño hasta el punta de que resultan mós reales que en la versián de PC.

Por otra lada, la jugabilidad se mantiene en unos niveles muy elevados, al igual que la banda sonara, que ambienta con gran perfección los lugares que iremas visitanda en nuestro camino hasta rescatar a nuestra amada, la princesa. Y paca más que decir sobre un juego al que se le quedan cortas las alabanzas y que destila calidad por los cuatro costados,

### THE PRINT SHOP DELUXE

### El arte de la creación

BRODERBUND

Disponible: PC UTILIDAD GRÁFICA

Nos encontramos ante una utilidad con la que podremos crear tarjetas de felicitación, carteles, presentaciones o calendorios entre otras muchos

cosas. Nuestros productos finales tendrán uno calidad equipo rable o los resultados obtenidos con programas prafesionoles como «Microsoft Publisher». La formo de trabajo es muy senallo: mediante un sistemo formodo o base de menús desplegobles; y el límite poro nuestras creaciones lo pone, exclusivamente, nuestra imaginoción. Contamos con más de 300 gráficos distintos, que podemos combinor o nuestra gusto pora realizar los diferentes tipos de diseños antes mencionados. A pesar de que los gráficos estón en 1 ó colores, tenemos lo posibilidad de importar otras generados con diversos programas de tratomiento de imógenes siempre que estén en formoto EPS, TIFF o PCX.

### ERGLE EYE MYSTERIES IN LONDON

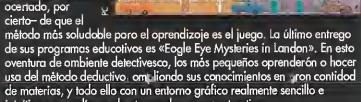
### La deducción continúa

■ ELECTRONIC ARTS

Disponible: PC **EDUCATIVO** 

EA Kids, lo division "infantil"

de Electronic Arts, mantiene su filosofia —muy ocertado, por



intuitivo -no podía ser de otro modo-, y muy atractivo.

Una traducción a nuestro idioma bastante correcta completa el conjunto, muy recomendable y entretenido, no sólo para los pequeños de la casa.

### Simple plataformero

MALIBU-GAMES

Disponible: SUPER NINTENDO

PLATAFORMAS

TIME TRAX





Las plataformas ha sida el génera escagida por Malibu Games para desarrallar este arcade. Bajo unas escenarias futuristas con doble scrall, tendremas que manejar al mediacre sprite que da farma al protagonista del juego. Objetos mil para recoger, trampas ocultas, falsos suelas, enemigas y jefes de fin de nivel están presentes durante toda el desarrollo de la acción.

«Time Trax» es un juega muy normalito en todos sus aspectas, na llega a ser molo, pera tampoco es tan bueno coma para merecer un puesta de honor. Es el típica cartucha que salamente atraerá a las fanáticos incondicianales de los juegas de plataformas.

### PINH GOES TO HOLLYWOOD

### Rosa que te quiero rosa

■ TECMAGIK

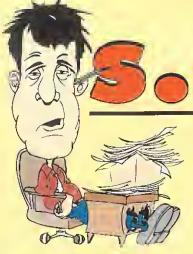
Disponible: SUPER NINTENDO, MEGA DRIVE

■ V. Comentada: MEGA DRIVE

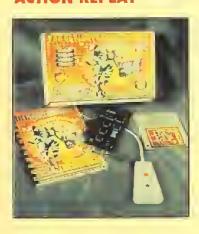
PLATAFORMAS



Tomondo lo formo de un orcode de plotaformas, «Pink Goes to Hollywood» es uno de los cortuchos mós divertidos y entretenidos ol que hemos tenida lo oportunidad de jugar. Animaciones correctos, unos gróficos odecuados con relación ol lugor en el que estemos y uno bondo sonoro geniol, comupesto por el temo que escribió el recientemente desoporecida Henry Moncini odoptodo poro coda escenorio, conformon un juego excelente en el que lo dificultod es lo único pego.



**ACTION REPLAY** 



Cuando utilizo el comando TDS (Deep trainer) del Action Replay III obtengo un mensaje de falta de memoria aunque he desactivado la ampliación de medio mega desde la pantalla de opciones. ¿Qué programa de música es el mejor para reproducir las secuencias o módulos previamente grabados con el comando "tracker"? Jasé Jiménez (Jumillo, Murcia)

Los posos que reolizas son correctos, pero paro que la ampliación de memoria sea realmente invisible poro el sistemo operativo debes solir de la pantollo de opciones y reolizar un reset. Los módulos pueden reproducirse y editarse desde gran cantidad de programos, entre ellos olgunos de dominio público como «Med», «Sound Tracker» y «Noise Tracker» así como desde programas comerciales como «Music-X».

### **VARIOS**

En el número 49 comentasteis la tarjeta Sound Bloster, ¿podríais decirme qué diferencias tiene ésta con la que ha salido después al mercado, llamada Sound Blaster PRO?

J. M. Garcia. Son Fda. (Cádiz)

De nuevo ocudimos o nuestra cito mensual en lo que pracuramas responder y resolver todas las dudos que se os plonteen camo usuarias de lo informática. En esto sección domos cabida o preguntas relocionodas can cuolquier área tanto del software como del hardwore. Vasatras sólo tenéis que mondornas una corto planteándonos el problemo en cuestión y nosotros nos pandremos manos a lo obro inmediotomente.

Lo única diferencio es que ésta es estéreo y la frecuencia de muestreo, a la hora de reproducir y digitalizar, aumento hasta las 44.000 Hz en mono y 22.000 en estéreo, por lo demás, sigue siendo de 8 bits.

¿Qué me aconsejáis que me compre, un PC SVGA con 2Mb y disco duro de 80Mb o un AMI-GA-1200? Lo usaré para jugar y un poco para programas.

Antonio Palmeiro, (Ovieda)

Si lo que quieres es jugar, lánzate al Amigo-1200; si quieres trobajar, lánzote al PC. En Amigo se puede trabojor muy bien pero si consigues buenos programos para este equipo en Españo y no muy caros tendrás suerte.

He cambiado mi ordenador con una placa nueva y he aprovechada las disqueteras del XT, pero el disco duro no me va, aunque en el XT venía con controladora en la misma placa base. Al encender el PC, ni siquiera se ve nada en pantalla.

Juan J. Flares. Leganés (Madrid)

Casi. seguro que esto que nos dices es porque has puesto el coble del disco duro al revés en tu controladora Multi I/O; si no es de eso, es que tu disco duro no era IDE sino MFM y deberós buscar una controladora compatible con tu MULTI I/O y que moneje el disco duro viejo.

Tengo un PC AT 286, ¿cómo puedo ampliar mis 500K de memoria base hasta los 570K que me pide «Luigi & Spaghetti»?

Camila E.Lais. (Vigo)

Prueba a modificar tu archivo config.sys para que corgue algunos progromos en memorio alta y, ¿cómo no?, incluye la opción DOS=HIGH.

### TITUS THE FOX

¿Cuáles son las claves de los niveles 9 en adelante?

Javier Naval (Oviedo, Asturias)

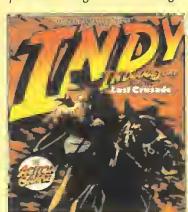
Los cloves que necesitos son 6390, 8612, 4187, 1350, 9813, 5052 y 2045.

### INDIANA JONES Y LA **ULTIMA CRUZADA**

¿Cómo se consigue la llave del uniforme del soldado? Además, ¿qué objetos puedo entregar a los soldados?

Fernanda Cambres (Valencia)

Lo llove que necesitos se encuentro en el segundo piso, en el bolsillo de otro uniforme demasiodo pequeño guardado en el interior de un arcón. Puedes eludir el combate con olgunos soldodos ofreciéndoles los objetos apropiados -prueba con una cazadoro de piel, un cuadro pintado por Indy, el libro "Mein Kampf" y un trofeo lleno de cervezo-, pero ten en cuento que el disfroz de criado y el uniforme te permitirón llegar a ciertos lugo-



res sin despertor sospechas y que el nombre del coronel Vogel o ciertos amenazos tal vez te resulten muy útiles.

¿Cómo puedo saber cuál es la lápida correcta en la biblioteca de Venecia? ¿Qué debo hacer en los subterráneos si Indy se niega a entrar al agua? ¿Cómo se abre la puerta de hierro en la cámara del sarcófago?

David Zamara (Cárdoba)

Consulta el diario de Henry pora localizar la sala correcto teniendo en cuenta la forma de las cabezas y el escudo que decoran la vidriero. Luego, observa el número romono que aparece en lo primero placa de la izquierda y golpea lo loso del mismo número con un poste metálico que puedes encontror en la misma biblioteco. Debes vaciar el agua de lo solo inundada quitando el topón con ayudo del látigo y el gorfio del piroto desde la localidad situodo justo debajo. La puerta que mencionas se abre golpeondo los cróneos en el orden indicado por el diario de Henry teniendo en cuento que cada uno produce una noto musical distinto.

### **JUEGOS PARA AMIGA**

¿Por qué no salen a la venta juegos de Amiga y sí de PC? Luis David Colderón (Badajoz)

La pregunta que nos planteas no tiene uno rápida respuesta. Aunque en Inglaterra se siguen produciendo nuevos juegos para Amigo, muchos de ellos con versiones específicas para A-1200 y CD32, los distribuidores no los traen a España debido a las bojas cifras de ventas, la falta de distribuidor oficiol de Commodore y la terrible presión del mercodo de PC y consolas.

Para que vuestras dudas sean resueltas, sála tenéis que enviarnas una carta en la que aparezcan las siguientes da tenéis nombre, APELLIDOS, DOMICILIO, LOCALIDAD, PROTES: NOMBRE, APELLIDOS, PROGRAMA, PREGUNTA. Par fatas: NOMBRE, APELLIDOS, PROGRAMA, PREGUNTA. Par fatas contratas circulando esta VINCIA, ORDENADOR, PROGRAMA, PREGUNTAS circulando esta vincia de calvidáse realizar supetras procuntas circulando esta vincia de calvidáse realizar supetras procuntas circulando esta vincia de calvidades realizar supetras procursos circulandos esta vincia de calvidades realizar supetras procursos circulandos esta vincia de calvidades per calvidades

esquema. Nos permitira agitizar las respuet blicadas ràpidamente. Nuestro direcciàn es: HOBBY PRESS S.A. MICROMANÍA REFERENCIA: S.O.S. WARE

C/ De las Cirvelas 4

San Sebastián de Los Reyes 28700 Madrid

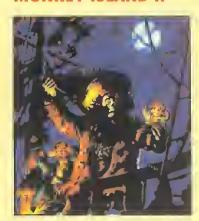
vincia, Okurnauok, Proukama, Prountia. Far iu-var, na alvidéis realizar vuestras preguntas siguienda este esquema. Nos permitirà agilizar las respuestas y serán pu-literator residementa.

28/UU Madrid
Es IMPORTANTE que na alvidéis incluir en el sabre en un lugar visible la referencia MICROMANIA – S.O.S. WARE

¿Si el Amiga y el PC aprovecharan todas sus capacidades para hacer un juego de arcade de plataformas qué versión sería mejor? Joan Jané (Salsana, Lérida)

Si comparamos un Amigo 1200 y un PC 386SX a 25 Mhz, lo competición la ganaría sin dudo el Amigo yo que, si bien ambos equipos disponen de 256 colores, el Amiga cuento con una serie de chips específicos que permiten entre otras cosas un scroll de pontollo y una suavidod de movimientos que el PC difícilmente puede imitar.

### **MONKEY ISLAND II**



¿Cómo puedo ganar el concurso de salivazos?, tengo el brebaje rojo y azul y ¿de dónde saco los 6.000 doblones para fletar el buque de la capitona KATE?

Izaskun Cendegui.(Tarragona)

Para lo primero, ve al bar y pide al camarero el breboje omorillo y con éste y el ozul fobrico el verde. Para lo segundo, vende el trafeo que has ganado ol dueño de la tienda, él te lo compraró por 6.000 doblones.

Conecta con Tu Revista de Radio Control y Modelismo

En RCmodel encantrorás el espectacular reportaje del TOP GUN, "La locuro omerícono", las mejores moquetas de aviones del mundo.

Lonchas o supervelocidad en plena competición.

Conducir todo un HONDA CIVIC, puede resultorte superdivertida.

Desvelomos los secretos del MISTIC 90, el ovión del compeón del mundo.

Y muchas mós sorpresas del oposíononte y dinámico munda del radia cantral.

Entra en contacto con





### ALONE IN THE DARK 2

- 10 REM Cargador "Alone in the dark 2"
- 20 REM P.J.R.
- 30 DEF FNN=(A\$="N" OR
- A\$="n"):CLS:C\$="":C=0:RESTORE:LON=213
- 40 FOR LIN=170 TO 270 STEP 10:READ A\$, CON:SUM=0
- 50 FOR N=1 TO 40 STEP 2:BYTE=VAL("&H"+MID\$(A\$,N,2))
- 60 C\$=C\$+CHR\$(BYTE):SUM=SUM+BYTE:NEXT N
- 70 IF SUM<>CON THEN PRINT"Error en la linea"; LIN: END
- 80 NEXT LIN
- 90 PRINT"Este cargador proporciona energía infinita y munición inagotable"
- 100 PRINT"para el revólver, el thompson, el derringer y la pistola pirata"
- 110 PRINT: PRINT"El cargador funciona proporcionando 99 unidades para"
- 120 PRINT"cada una de estas variables cada vez que el personaje es atacado"
- 130 PRINT: PRINT" Pulsa una tecla para grabar el cargador"
- 140 WHILE INKEY\$="":WEND
- 150 OPEN"calone2.com"FOR OUTPUT AS #1:PRINT #1, LEFT\$(C\$,LON);:CLOSE #1
- 160 PRINT: PRINT"Cargador CALONE2.COM grabado correctamente":END
- 170 DATA"E9A1001E5557508BEC8B460A05FC098ED8BF272B",2167
- 180 DATA"813D03DA750CB82F01C6059A8945018C4D03585F",1739
- 190 DATA"5D1FEA000000003DA83FB10754026C706000063",1500
- 200 DATA"0026C7060C00630026C7060E00630026C706C601",1152
- 210 DATA"630026C707630026C7061200630026C706480063",1216
- 220 DATA"0026C706AC00630026C706AE006300EB04902629",1492
- 230 DATA"07CB0A5961207075656465732063617267617220",1772
- 240 DATA"22416C6F6E6520696E20746865206461726B2032",1661 250 DATA"220A0D24B409BA7A01CD21B82135CD21891E2B01",1548
- 260 DATA"8C062D01B4498E062C00CD21B82125BA0301CD21",1557

### CORRIDOR 7

PC

- 10 CARGADOR CORRIDOR-7.
- 20 POR P.F.G.
- 30 DIM D%(193):M=1:FOR C=1 TO 12:READ A\$
- 40 FOR I=1 TO 32 STEP 2:X=VAL("&H"+(MID\$(A\$,I,2)))
- 50 S=S+X:D%(M)=X:M=M+1:NEXT I,C
- 60 IF S<>17165 THEN PRINT "ERROR EN DATAS": END
- 70 PRINT "PULSA UNA TECLA Y CREARE EL POKEADOR.COM"
- 80 PRINT "CARGALO ANTES DEL JUEGO Y TENDRAS ENERGIA, BALAS, MINAS, ESCUDO"
- 90 PRINT "ASI COMO VISOR INFINITO"
- 100 IF INKEY\$="" THEN 100
- 110 OPEN "R", #1, "POKEADOR.COM", 1
- 120 FIELD #1,1 AS A\$:FOR I=1 TO M:LSET A\$=CHR\$(D%(I))
- 130 PUT #1, I:NEXT:CLOSE 1
- 140 DATA "EB4080FC007536501E8CD82D031B8ED8"
- 150 DATA "813E890429367523C7068904EB02C606"
- 160 DATA "C807EBC706ED16EB02C7067BDBEB02C7"
- 170 DATA "067804EB02C7066CC8EB021F58EA0000"
- 180 DATA "0000B81035CD21891E3E018C064001B8" 190 DATA "1025BA0201CD21BA6301B409CD21BA42"
- 200 DATA "01CD2743617267612061686F72612065"
- 210 DATA "6C20434F525249444F52203720636F6E"
- 220 DATA "20544F444F20496E66696E69746F2E2E"
- 230 DATA "ODOA50617261204D6963726F6D616E69"
- 240 DATA "6120706F72205061626C6F204665726E"
- 250 DATA "616E64657A204761726369610D0A2400"

# To de disconsidera de la constante de la const

que, gentilmente, nos ha proporcionado:

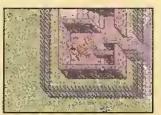
Código Secreto

### **ULTIMA VII (PC)**

PC

uestro amigo Pedro J. está a punto de resolver de un plumazo todos los problemas del héroe más heróico de los últi-





mos tiempos, el Avatar. El protagonista de la serie Ultima, de Origin, se pondrà más contento que unas castañuelas si seguis estas instrucciones

Teclead ULTIMA VII ACBD\* (donde \* es el caracter blanco que se obtiene pulsando la tecla Alt y 255, en el teclado numérico –un número tras otro, no todos a la vez–) para ejecutar el programa. ¿Cuál será el magnifico resultado? Si durante el juego pulsáis F3, un increíble y maravilloso menú aparecerá ante vuestros ojuelos con sabrosonas opciones y, si pulsáis F2, en lugar de ese menú se os presentará en pantalla un mapa que permite teletransportarse a cualquier punto de Britannia. ¿Alucinante? Pues continuad con la lectura.

Si este mismo truco lo utilizais en la segunda parte del juego, obtendreis identicas ventajas, aunque debereis teclear SERPENT PASS, en lugar de la clave anterior.

### JURASSIC PARK (PC)

ificil? ¿Que «Jurassic park» es dificil? ¡Noooo! Pero, ¿de donde sacais semejantes conclusiones? Lo único que ocurre es que, a veces, queremos ir tan rapido para llegar a las fases en 3D, que no nos fijamos muy bien por donde vamos.



Pero, para -como quien no quiere la cosa- entrar directamente en estos niveles, pasando de llevar a nuestro coleguilla Grant de paseo turístico por el parque, os vamos a enseñar como hacer una pequeña trampa.

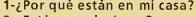
En el directorio del juego haced una copia de seguridad del fichero JP2D.EXE, tecleando COPY JP2D.EXE JP2D.BAK.

Una vez realizado este paso, sustituid el fichero de las fases en 2D por el de los niveles en 3D, haciendo algo parecido a lo de antes. El comando es COPY JP3D.EXE JP2D.EXE.

Si ahora arrancáis el programa normalmente, con JP, ¡et voila! Los niveles subterráneos ante vosotros, y sin gasto de energia alguno.

### LA MITAD OSCURA (PC)

ara que quede claro desde el principio, esto no es un truco al uso, vamos que no es un truco propiamente dicho. Más que nada, os ayudará a no perder tiempo pensando –y probando una vez tras otra— cuáles son las respuestas correctas al interrogatorio al que la poli nos somete nada más comenzar el segundo día. Si quereis pasar el mismo en un santiamén, escoged estas contestaciones, y en este orden:



- 2-¿Están acusándome?
- 3-¡Me están incriminando!
- 4-Fred Clawson

Más sencillote imposible. ¡Hala, a descubrir al asesino!





### LA CARRERA DEL SIGLO

«Megarace» tiene un desarrollo que nos recuerda mucho a la película «Perseguido», protagonizada por el "cachas" Arnold Schwarzenegger, en la que la caza de un hombre se convertía en un espectáculo televisivo. En esta ocasión, no seremos nosotros los perseguidos, sino los perseguidores, y no precisamente a pie, ya que íremos en unos insólitos y solisticados vehículos, mezcla de nave espacial y de automóvil. Preparaos para entrar en el mundo de «Megarace», donde la 🖊 emoción y velocidad están totalmente aseguradas.

- CRYO/ THE SOFTWARE **TOOLWORKS**
- Disponible: PC CD-ROM
- T. Gráfica: VGA
- ARCADE

### Ocho poderosas máquinas

Estas extrañas, y a la vez bellas, vehículas san las que tendremas que canducir a la larga de las dieciséis sinuasas y camplicadas circuitas que «Megarace» nas afrece. Cada una dispane de ciertas características técnicas que las hacen más aprapiadas para una carrera u atra. Las hay para tadas las gustas; algunas paseen mucha velacidad punta; atras cuentan can un patente blindaje para hacerlas más resistentes a las chaques; las hay que suplen sus carencias de velacidad y resistencia can una mayar patencia de dispara, etc. Elijamas el que elijamas, mantarnas en una de estas caches y lanzarnas a tada velacidad, en una feraz lucha, será tada una excitante experiencia.



n «Megarace» se nos presenta un concurso televisivo donde un participante llamado Enforcer, o los mandos de un sofisticado vehículo de competición, tendrá que adentrarse por unas autopistas especiales hasta acabar con un determinado número de coches. El problema reside en que esos coches están pilotados por peligrosas bandas de criminales, contratadas por la cadena de televisión que organiza el concurso...



Un túnel puede ser un buen lugar para adelantar a los coches que nos impiden avanzar en nuestra objetivo.



Estamos a punto de deshacernos del coche que nos corta el paso. Un simple empujon y a por el siguiente.



Este es uno de las perfiles del circuito de la carrera. El peligro esquiva los edificios de la ciudad.



La entrada a la curva es muy arriesgada. Según cómo la tomemos, podremos salir bien parados...

### ALGO MÁS QUE CORRER

Dieciséis son los circuitos que nos esperan, todos ellos de un trazado sinuoso y espectaculor, por los que circulan las más peligrosas bandas del planeta. Al principio, dispondremos de tres excelentes vehículos, cada uno de ellos con sus propias características de potencia y maniobrabilidad. Nuestro objetivo consistirá en recorrer los circuitos hasta echar de ellos a todos los componentes de las bandas, incluidos sus jefes. Si conseguimos ocabar con un jefe, su coche se pon-drá a nuestra disposición para la próxima carrera, hasta obtener un total de ocho máquinas para utilizar en sucesivas participaciones.

### **VENCER O MORIR**

Haỳ dos formas de acabar con los conductores enemigos: chocarnos repetidamente contra ellos hasta aplastarlos en los muros laterales; o hacerlos saltar por lo aires, disparando con la metralleta que nuestro coche tiene incorporada. La munición es limitada, por lo que deberemos hacer un uso óptimo de ella; del mismo modo tendremos cuidado con los choques, ya que nuestro vehículo se puede deteriorar en exceso y volar en mil pedazos. Para ello, controlaremos continuamente nuestro indicador de energía, reponiéndolo para evitar que se quede a cero. Para efectuar dicha operación, a lo largo del trazado de las autopistas se encuentran dibujados en el suelo varios iconos que, ademas de reponer el nivel de energía y de munición, nos proveerán de diversas ayudas, y trampas, que harán más emocionante la carrera.

### SIMPLEMENTE ARCADE

«Megarace» es un puro arcade de carreras, que posee una excelente calidad gráfica y sonora. Los

escenarios y diseño de los circuitos están realizados en 3D y con una enorme riqueza de detalle y colorido. Mención especial merece también la presentación: una larga y estupenda secuencia cinemotogrófica. Tampoco podemos obviar las escenas animadas donde aparece un peculiar presentador, que pone un toque de humor al desarrollo del juego. En cuanto al movimiento, los escenarios y el fondo poseen un buen scroll, no así las anima-ciones de los coches que resultan un tanto parcas. Afortunadamente, este "pequeño" defecto, no afecta a la jugabilidad del programa, que resulta muy adictivo gracias a su progresiva dificultad.

«Megarace» gustará a todos los usuarios de CD-ROM, sean o no fanóticos de los arcades.

E.R.F.

**ORIGINALIDAD** GRÁFICOS 80 ADICCIÓN 85 SONIDO DIFICULTAD 75 ANIMACION



Una elevadísima adicción es la que nas afrece «Megarace». A ello, se le une uno gran bellezo gráfica fruto del trobajo bien hecho.



La poca sensación de realisma que da el sprite del vehi-culo, producienda el "incomodo" efecto de superposición en la pantalla.



- PĖNDULO STUDIOS
- DISPONIBLE: PC
- T. GRÁFICA: VGA
- AVENTURA GRÁFICA

ues si, ciertamente ya es una realidad un juego programado y producido íntegramente en nuestro pais, y por españoles. Estas páginas se visten de gala para dar cabida a una aventura que dará mucho que hablar y que, sin duda, se convertirá en un producto imprescindible para cualquier fanático o simple aficionado al género de las aventuras gráficas.

La trama del juego no trata de descubrir un idolo perdido hace millones de años, o convertirnos en un poderoso mago, o trasladarnos a una época futura llena de peligros. El desarrollo es algo más simple que todo eso, pero superdivertidisimo, ya que el escenario elegido es un ambiente muy al estilo de las películas norteamericanas, basadas en los desmadres que se organizan en las vidas de unos estudiantes de

universidad.

### EL SUEÑO DE IGOR

En este caso la acción se centra en un solo personaje llamado Igor, cuya personalidad nos tocará asumir a lo largo de toda la aventura. Todo comienza cuan-do nuestro peculiar protagonista se encontraba dando un paseo por el campus, intentando quitarse de la cabeza a su nueva compañera de facultad. Laura era, en verdad, la chica que cualquier muchacho desearia tener por novia; rubia, inteligente con un cuerpo de ensueño..., en fin, la mujer perfecta. Pero por más que lgor lo intentaba, Laura "pasaba" de él olimpicamente.

Se encontraba caminando sin rumbo fijo cuando reconoció la voz de Laura, que estaba hablando con Philip, el guapito de la universidad –además del más engreido y despreciable del mundo, al menos para Igor...-. Estaban conversando sobre un viaje que la câtedra de Biología

### La culminación de un sueño



Lo historio de Péndulo Studios es lo historio de muchos de los compoñíos de softwore de

entretenimiento espoñolos que, o duros penos, consiguen sobrevivir. Al menos ellos hon conseguido lo que otros esperon con deseo: ver producido uno de sus progromos.

Y todo ello grocíos ol empeño y lo ilusión de sus progromodores Romón Hernóez, Miguel Ángel Romos, Felipe Gómez y Rofoel Lotiegui. Estos cuotro jóvenes, oyudodos de un dibujonte y un músico, pueden ser el punto de portido poro que el softwore de entretenimiento espoñol puedo volver o ser olgo mós que uno promeso. Y lo que yo no es uno promeso es que por fin contomos con uno oventuro grófico espoñolo que obriró uno brecho poro todos los progromodores hisponos que se oventuren en esos complicados y difíciles tierros.

iba a realizar a una isla perdida en mitad del océano, llamada Uikokahonia, al que Laura iba a asistir. Igor pensó que sería una

oportunidad ideal para conquistar a Laura, a orillas de una playa de la paradisiaca isla; alli seria imposible que se resistiese a

sus encantos. Claro que antes tendria que librarse del molesto de Philip, aunque este no era el mayor problema...

### TRES OBJETIVOS A CUMPLIR

El mayor inconveniente está en los requisitos imprescindibles que se necesitan para poder asistir a dicho viaje, requisitos que Igor no tiene y que son los objetivos a cumplir en el juego. El primero es matricularse en la asignatura de Biología, cosa que no agrada a nuestro protagonista ya que es la más difícil de todas. El segundo consiste en presentar un trabajo especial de fin de semestre, que, por supuesto, tampoco tiene hecho. Y el tercero conseguir la cantidad de dinero suficiente para costearse los gastos del viaje.

A partir de aqui tendremos que hacer un uso indiscriminado de nuestra lógica y capacidad de razonamiento, asi como de los distintos verbos que nos permiten re-

### AMOR



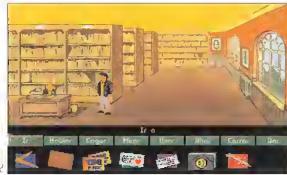
Igor no es un buen estudiante, pero da igual. Lo importante es que tiene una "fuerza de voluntad" increible...



También en los jardines del campus Igor hará amistad con los personajes más extraños que nos podamos imaginar.



No hay habitaciones tan ordenadas y acogedoras como la de Igor. Se nota lo bien educado que está...



Creemos que esta es la primera vez que nuestro héroe español..., pisa una biblioteca. Siempre hay una primera vez.



Y cerca de un riachuelo tendremos la inesperada visita de un individuo que nos resolvera bastantes dudas.



Aunque parezca mentira, el campanario, con lo pequeño que es, es uno de los lugares más concurridos del campus.

alizar las diferentes opciones. Verbos que manejaremos por medio de un interface, muy al estilo de los juegos de LucasArts. La utilización de dicho interface es sencilla; bastará señalar con el puntero en una zona específica de la pantalla, para realizar la acción deseada. Estas serán las típicas de Ir, Hablar, Coger, Mitara Llaga. Abria Correa y Dar

rar, Usar, Abrir, Cerrar y Dar. Debajo de la línea de verbos encontraremos una pequeña ventana que tiene dos funciones: una es la de servirnos como inventario y la otra como intérprete para cuando tengamos que hablar con los distintos personajes del juego. Hablando de personajes, estos son una constante estupenda a lo largo de la aventura. Están caricaturizados de una manera genial, lo que les da un buen toque humoristico. Los encontraremos de todas las personalidades y comportamientos que imaginemos..., por lo que no faltará el típico empollón, la fea de la clase, el Decano borrachín, un cura huraño, la despistada secretaria, etc.

### UNA AVENTURA JUGABLE

«Igor Objetivo Uikokahonia» es un programa muy jugable. Sus programadores son, ante todo, jugadores y grandes adeptos a las aventuras gráficas, por ello saben lo que le gusta al público.

Su aventura gráfica la han configurado a base de un montón de puzzles lógicos, de forma que el usuario no se desmoralice a las primeras de cambio intentando pasar una pantalla o al quedarse completamente bloqueado. Todo se ha ideado para que no tengamos que estar salvando cada vez que avanzamos un pequeño paso. Podremos experimentar todo lo que deseemos, sin temor a que nos maten y tengamos que empezar de nuevo desde el principio. Unicamente existe un final, y ese es acabarse la aventura.

Desde el punto de vista técnico, esta aventura es muy buena. Las pantallas del juego están digitalizadas a partir de ilustraciones dibujadas previamente. En cuanto a las animaciones y movimiento, tenemos que decir que nos ha dejado gratamente satisfechos. Y un apartado que queremos destacar especialmente es el del sonido. Este es magnífico tanto a nivel de banda sonora como de efectos, donde cada situación tiene su propia y envol-

vente melodía y cada acción su correspondiente efecto.

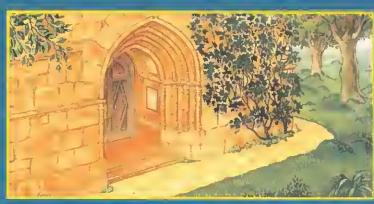
Tenemos que decir que para ser el primer proyecto que los chicos de Péndulo realizan, no les ha salido nada, pero que nada mal. «Igor Objetivo Uikokahonia» no es una aventura más, y de vosotros depende que ésta y su equipo de programación sigan otreciéndonos futuros juegos tan buenos o mejores que este.



Europo se fueron enterondo

de nuestros productos.

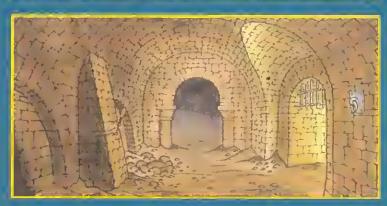
## Los decorados de la aventura











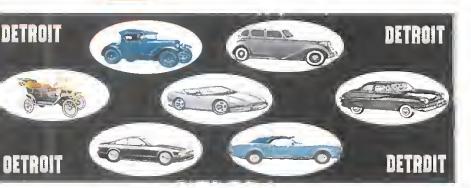
Las chicas de Péndula Studias na sála san grandes pragramadares, sina que también han sabida radearse de prafesianales para dar a su juega un estila muy peculiar. Cama la música de Esteban Marena na as la pademas mastrar..., la que sí as enseñaremas es el trabaja de Carlas Veredas, un artista del pincel, que ha sida el autar de estas bacetas que sirven de escenarias para las aventuras de Igar. Cama veis, la calidad de estas ilustraclanes es muy alta.

### EL COCHE DE TUS SUEÑOS

Mucho ha cambiado el mundo de la automoción desde que Henry Ford, allá por el año 1908, fabricara el modelo T, el primer automóvil construido en serie. Detroit, la que se ha llamado la capital del automóvil, fue la ciudad

que más directamente ha atestiguado estos cambios. Este programa de Impressions es como un pequeño homenaje a esos artefactos que son los coches; un juego en plan estrategia, donde podremos convertirnos en

unos auténticos magnates de la industria automovilística.



IMPRESSIONS ■Disponible: PC T. Gráfica: VGA Estrategia

arece mentira cómo, en apenas un siglo, han evolucionado los coches... Lo que en un principio se concibió como capricho, hoy se ha convertido en todo un potenciol industrial, del cual depende lo economia de muchos países. Sin duda, una de las cunas emblemáticas de esta industria fue Detroit.

«Detroit» es un juego de estrategia, donde nuestro cometido consistirá en crear un holding de producción de automóviles capaz de competir contro otras tres marcas.

### CIEN AÑOS DE HISTORIA

El juego transcurre entre los años 1908 y 2008, período durante el cual déberemos levantar una fábrica rentable, partiendo de un capital cuya cantidad irá en función del nivel de dificultad que hayamos escogido. ,Comenzamos ante un "mapamundi" dividido en varias partes, en el que marcamos la zona donde deseamos montar nuestra primera oficina y factoría de producción. Después, accedemos a la pantalla principal -represen-tada por los distintos edificios que conforman nuestra compañía-, que es donde están las opciones de manejo del juego.

Una vez que contamos con una fábrica, lo primero que debemos hacer es diseñar nuestro primer coche. Ésta es una de las facetas más atractivas del juego, ya que podemos crearlo a nuestro antojo. El volumen total del auto consta de tres partes: el capó, el cuerpo y el ma-letero. Al principio no disponemos de muchos patrones, pero a medi-

### La evolución de los coches

En este recuodro os podéis hacer una ideo de cóma se hon desarrollodo, se desorrollon y se desarrollarón los outomóviles. Grocios o «Detroit», el futuro de lo industrio del coche na tendró ningún secreta paro vosatras, y llegaréis o canocer su posado casi mejor que sus propios inventares...

da que pasan los años, aumenta la cantidad y es posible elaborar infinidad de modelos diferentes.

Tras obtener el diseño definitivo, hemos de fabricarlo en la cadena de montaje, a la que previamente se ha asignodo un número de empleados y técnicos. Hay que tener en cuenta que cuantos más trabajadores participen, más rápida irá la producción, pero los costes también se incrementarán. Respecto a los técnicos, su papel es fundamental para el crecimiento de la compañía, pues de ellos depende el que en un futuro dispongamos de unos coches más aerodinámicos y modernos, con ABS, cinturones de seguridad...

### PODEROSA PUBLICIDAD

Durante el proceso de fabricación, es importante que demos ya a conocer nuestro producto. Para ello nada mejor que invertir en publicidad: revistas, periódicos, carteles callejeros, anuncios, etc. Si todo va bien y las ventas son

satisfactorias, el capital aumenta-



Por supuesto, nuestra compañia debe estar compuesta por un número adecuado de técnicos y operarios.



Los coches se van perfeccionando con el transcurso del tiempo pues las exigencias de los usuarios aumentan.

Cuando comencemos a obtener beneficios, es importante

pensar en abrir filiales más allá de nuestras fronteras.

A la hora de elaborar un automóvil hay que tener en cuenta múltiples factores para que el resultado sea de calidad.

rá, con lo que no vendrá mal expansionarnos fuera de nuestras fronteras. Pero, para realizar esta operación, hemos de hacer nuevas inversiones en material, investigación, empleados..., por lo que debemos ser cuidadosos.

Por otro lado, según pase el tiem-po, los clientes demandarán coches más seguros, y con una línea más estilizada. Por ello, tenemos que incorporar a los automóviles cualquier avance tecnológico descubierto por nuestros técnicos.

### **NUESTRA OPINIÓN**

«Detroit» es un juego de estrategia interesante y original, pues, que nosotros recordemos, nunca habíamos trabajado como estrategas de una compañía automovilistica. El desarrollo es bastante entretenido y, antes de que os deis cuenta, estaréis enganchados construyendo coches sin parar. Además podemos competir contra la máquina o contra tres jugadores humanos, con lo que el reto resulta aún más apasionante.

Técnicamente el programa se mantiene en un buen nivel tanto de gráficos como de sonido, incluso veremos alguna que otra animación, detalle no muy común en la mayoría de este tipo de juegos.

Si vuestra ilusión ha sido siempre la de convertiros en unos superpoderosos de la industria de automoción, Impressions os lo pone al alcance de la mano con este «Detroit», un gran título.

**ORIGINALIDAD** GRAFICO5 ADICCIÓN SONIDO DIFICULTAD ANIMACION



Lo que mas llama la atención es, sin duda, lo porte en la que nos toca construir tos distintas coches, creando infinidad de modelos.



Lo más desesperante es la lentitud con la que el programa responde o la pulsoción del roton en las diferentes opciones de los menús.

E.R.F.

# Yumes MYSTE MANSI

Espectáculo visual

Exprimiendo al máximo las posibilidades de programación que olrece el Mega CD, Sega presenta lo que puede ser considerado como uno de los programas más originales que ha desarrollado hasta la fecha, sino el más innovador de todos.



¿Qué harías si te ofrecieran la oportunidad de entrar en una casa encantada, llena de espectros?



¿Y jugar una partida de billar? ¿Cómo sabrias que la mesa na está encantada coma toda la casa?

SEGA

AVENTURA

Disponible: MEGA CD

Mega CD. La verdad es que, sin

ánimo de entrar en polémicas, el

CD que tenemos entre las manos

podrá ser amado u odiado, pero

no dejará indiferente a nadie. Sor-

presa es lo menos que causa con-

templar un juego como este. ¿Qué

tiene «Yumemi Mistery Mansion»

para habernos impactado de tal

modo? Bien, ya hemos comentado que no se puede comparar con odría resultar algo exagerado afirmar que la aparición de «Yumemi Mistery Mansion» marca un antes y un después en los juegos de

### CARRERA CONTRA EL TIEMPO

«Yumemi Mistery Mansion» parte aquel que se atreva a explorar su

interior. Pero salir no es tan sencillo como entrar. La tentación de descubrir el misterio que encierra esta mansión, ha llevado a la perdición a muchos hombres y mujeres que creyeron ser más hábiles y astutos de lo que en realidad resultaron. La recompensa a su osadía fue cara y cruel, al ser alcanzados por la maldición de la casa y quedar transformados en mariposas, pequeños seres aladas atrapados en-

cuya hermana pequeña se encuentra prisionera en el caserón. da fácil, porque a la complicación de acabar con una maldición, se une el tiempo que carre en nuestra contra. Una vez que la casa ha encontrado una víctima, al llegar la medianoche desaparecerá para materializarse de nuevo..., nadie sabe cuando.

¿R.V. EN MEGA CD?

Quizá sea algo exagerada, no lo vamos a negar pero, desde luega, tampaca es descabellado afirmar que «Yumemi Mistery Mansian» es la

usuaria novedades realmente interesantes. Pragramas coma «Yumemi Mistery Mansion» son la mejar prueba. Tan sóla esperamos que esta

línea se mantenga durante el mayar tiempo pasible

más parecido a un entorno de R.V. que se ha podido contemplar en el Mega CD. Su particular concepcián, muy parecida a la del «The 7th Guest» -can el que resulta

repetimas-, nos obliga a plantear más de un interragante. Si ya es pasible

contemplar esto, hoy en día, ¿qué no nos espera can futuras máquinas camo la

Saturn? ¿Llegaremos a ver alga similar a la que es una recreativa en el salán de

nuestra casa? Aparatas camo Mega Drive y Mega CD se están superando día a dia de manera increíble para ofrecer al

casi inevitable la comparación,

### EL DESAFÍO AL INGENIO

En «Yumemi Mistery Mansion» jamás tendremos oportunidad de contemplar a un personaje protagonista, ya que hace uso de una perspectiva subjetiva -no comparamos, no, pero es igual a camo se desarrollaba «The 7th Guest»-. Lo que si podremos apreciar es como se han diseñado unos espectaculares decorados tridimensionales, entre las que podremos movernos con una libertad casi total, explorando todos los rincones de la casa. El control de estos movimientos resulta de lo más simple, ya que con pulsar en el pad en la dirección deseada, nos acercaremos a objetos, abriremos puertas y encontraremos las pistas necesarias para resolver todos los enigmas que se nos planteen. Porque de eso se trata, y no de otra cosa. Todo consiste en abrirnos camino hasta el corazón de la mansión, donde se encuentra retenida la hermana del protagonista. Para ello, la lógica del jugador se ve una y otra vez puesta a prueba.

Y de lo que hablábamos al principio, la innovación que representa el juego para Mega CD, viene de-

mostrada con un simple vistazo a las imágenes que aquí podéis encontrar. Un universo cuasi virtual por el que movernos libremente, con una velocidad bastante apreciable, es la esencia del juego. La pena es que la escasa paleta de la Mega Drive incida negativamente en algunas ocasiones en una resolución de imagen clara. El resto es brillante: sonido, originalidad, adicción... Muy poco hay que achacarle de negativo a este CD que, si os fiáis de nuestra palabra, os tendrá pegados a la pantalla contemplando una pequeña mara-

villa visual.









0 ¿Te atreverias a tomarte una taza de té en compañías de

tan tenebrasas compañeros?



Una vez que has tomado la determinación de entrar en la casa fantasma, sé valiente y afronta los hechos...

nada..., al menos con nada que hayamos visto para Mega Drive. Porque sí que existe un referente próximo, aunque en otro formato, que puede dar una ligera idea de por donde van los tiros. Ni más ni menos que «The 7th Guest».

de un argumento casi fantasmal. Una casa encantada se materializa cada cierto tiempo y abre sus puertas a la curiosidad de todo

tre las paredes del inquietante edificio por toda la eternidad. Nuestro papel es el de un joven Liberarla no va a ser una tarea no-

as animaciones,

sa de transferencia moyor. lo

que evilaria algún parón en

### A 20.000 METROS DE ALTURA ACCIÓN

Seguro que muchos de vosotros ya empezábais a echar de menos un juego al estilo del mítico «Alterburner», aquel Irenético arcade que nos montaba a bordo de un supersónico caza de combate. Pues olvidar vuestras añoranzas porque llega un cartucho muy en la línea del título citado pero con muchas y may buenas novedades, que hacen de él un luego verdaderamente recomendable.



### Arcade o simulador?

## TURN AND BURN: NO-FLY ZONE

ABSOLUTE Disponible: SUPER NINTENDO ARCADE

ienda puramente un arcade, «Turn And Burn: Na-Fly Zane» in-carpara ligeras taques de simuladar de vuela... Pero tranquilas, y que na cunda el pánico: hemas dicha salamente ligeras aspectas. Aunque básicamente el desarralla del juega se limita a derribar tada avián que encantremas dentra de nuestra espacia aérea, na penséis que tada va a cansistir en disparar sin más cantra lo que se mueva. Además de laca-lizar a las distintas abjetivas enemigas, tanta de tierra cama de aire, tendremas que despe-gar, aterrizar, esquivar misiles, localizar enemigas par media de radar, etc.

### ÍDOLOS DEL AIRE

Pera primera vomas a situaras en ambiente, para que as hagáis una idea de la que as vais a encantrar en el juega.

Nas alistaremas en las fuerzas aéreas narteamericanas, y estaremas destinadas a una zana hostil dande se suceden innumerables ataques cantra nuestras pasi-cianes. A barda

de un flamante F-14 Tamcat, tendremos que tamar, parte en diferentes misiones de vuelo, donde nos tacaró aniquilar distintas objetivos estratégicos. Di-chos objetivas irán desde derri-



Nos acercamos a nuestro objetivo y estamos ya dispuestos a dejar bien claro quien es el que manda en el aire.



La linea del horizonte se vuelve, paradojicamente vertical y nuestra establidad corre peligro.



Esta hermosa imagen nos hace recapacitar..., pensamos en cuánto tiempo tardaremos en volver "a casa".

bar un Mig enemiga a un gigantesca avián radar, hasta destruir tada una fartaleza te-rrestre blindada. Para hacerlo,

La mezcia de

arcade y simulador

un programa con

una tremenda

cantaremas can tres tipas de mi-siles aire-aire, y una ametralladara de gran calihacen de este cartucho bre para acabar can las abjetivas de tierra.

Aquí es dande entra el primer aspecta de simu-lacián. Para dis-

parar un misil, primera tendremas que localizarla sabre un blonco: el momento justo para disporor la sobremos porque el punto de mira se tarnará de color rojo.

Siguienda con las aspectas de simulacián, nuestra puesta de visián será el misma que encantraríamas si estuviéramas en la cabina del F14. En dicha cabina hallaremas varias indicadares luminasas y un pequeña display que nas serán de gran utilidad. Las indicadares nas avisarán si estamas sienda apuntadas par un misil enemiga, si nas encantramas bajos de tuel, o si la altura a la que nas encantramas es excesivamente baja. Mientras que el display situada en lo par-te central del panel de mandas nas indicará la cantidad de misiles que nos quedan, además de atras datos de interés y, lo que es más importante, el radar que nas desvelará dánde estón situadas las abjetivas a destruir.

# También cuando el color del cielo es practicamente negro,

sabremos donde están nuestros enemigos.



### **FUERA DE LO NORMAL**

Absalute ha creada un juego interesante que se sale de la habitual. Aunque situamas a «Turn And Burn: Na-Fly Zane» dentro del génera de los arcades, cuen-ta can una ligera mezcla de fac-tares típica de las simuladares de vuela, pera sin llegar a ser tan camplicada cama estas.

Pensamas que el cartucha puede resultar interesante para las fanáticas de las das géneras, ya que tanta para unas camo para atras el juega cuenta con carac-terísticas que dejarán cantentas a ambos. Par ejemplo, lo calidod técnico puede ser uno de ellas, ya que «Turn And Burn: No-Fly Zone» cuenta can una de las scralls mós suaves que se pueden ver en

una Super Nintenda, El mavimienta de desplazamienta que mienta de desplazamienta que recrea es muy buena; hay que destacar el buen hacer y el detalle de las distintas degradadas del mar y de las harizantes.

Gráficamente el juega se parta, ya que las sprites de las avianes, edificias y demás están tan cuidadas que para estanta de la companya de

dadas que parece cama si estu-vieran digitalizadas. Al igual que su sanida, el cual está muy bien canseguida, afrecienda un nivel de realisma bastante aceptable en toda mamenta. En cuanta a su jugabilidad, el cartucha cuenta can una cierta variedad de misianes, una ajustada dificultad y un sencilla maneja cama para resul-tarnas la suficientemente adictiva, y engancharnas durante un rata.

«Turn And Burn: Na-Fly Zane» en nada decepcianará a las que disfrutaran can «Afterburner», y a los que busquen un revulsiva de juega en su cansala.

E.R.F.

**GRÁFICOS** 84 A Difference of SONIDO 82 P P P P **ANIMACIÓN** 90

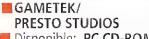


Sin dudo lo mós llomotivo de este programa es el suo-ve scroll y el degradado que compone el mar y el



Que algunas pragramadares sigan pensando en la guerra fria y sigan empeñadas en lanzarnos a la caza Lo mejor que tiene el hombre para saciar sus ansias de viajar por el tiempo es su imaginación... Sin embargo, muchos creen que el pequeño escalón existente entre la realidad y la imaginación es salvable, y que en el futuro podremos trasladarnos a aquel punto de la Historia de la Humanidad que deseemos. Hasta entonces, CD-ROMs como «The Journeyman Project» nos ayudan a prepararnos para saltar al infinito sin movernos de la pantalla de nuestro PG.





Disponible: PC CD-ROM T.Gráfica: SVGA

AVENTURA

omo toda bueno obra, «The Journeymon Project» cuenta con una excelente historia que apoya a to-

do el espectáculo que desfila por la unidad CD de nuestro ordenador. Un tol Dove Flonogon se ha inventodo un argumento realmente genial, simple y lógico, y a portir de ahí los grupos de progromación Gometek y Presto Studios hon dodo forma a un juego extraordinario.

### A DIEZ AÑOS VISTA

Después de muchos años de penolidodes y guerros, los hombres de Caldoria parecen haber entrodo en razón: su mundo atravieso una lorga etopa pacífico, de progreso y desorrollo. Por esto mismo, una civilización inteligente procedente de plane-tas a oños luz de Caldoria ho decidido establecer contacto con la metrópolis paro mantener una reloción de amistod y cooperación. Y les han dodo diez años de reflexión a los hobitantes de Coldoria para que decidan si quieren ser sus companeros de viaje o no. Los oños pasan pronto y lo respuesto de los caldorianos -por supuesto afirmativa- se ve omenozodo por un absurdo hecho: durante este tranquilo periodo de diez años, han inventado la Máquina del Tiempo. Esto significa que olguien ho podido viojor al

pasado de Caldoria, modificándolo, con lo que la civilización extraterrestre puede no querer hacer efectivo el pocto...

itugan w w Kriticali

### **VIAJEROS DEL TIEMPO**

Nosotros somos los viajeros del tiempo en el espocio de «The Journeymon Project». Disfrozodos como si fuéramos "soldados universales" -con una especie de pantollo que nos topa un ojo-, debemos viojar ol posodo, con la oyudo de lo Móquino del Tiempo, para corregir las tres modificaciones temporales que han provocado agentes extraños y que hacen peligrar el presente de Caldoria y su pacto

con los amigos extraterrestres. Iremos al 2190, al 2308 y al 2315, y en cada época "trope-zaremos" con distintas amenazas y riesgos que solvaremos con hobilidad y suerte, es decir, de la manera que solventamos las dificultades que nos apare-

Caldoria..., ese paraiso perdido en el tiempo y el espacio que no conoce su futuro, por culpa de su pasado...



La Màquina del Tiempo nos espera para llevarnos a donde nosotros queramos. Todo es cuestión de cifras.

completo CD-ROM, Cuidado con sus habitantes...



El tiempo jurásico también hará su aparición en este

Miles de objetivos pueden ser marcados en nuestros planes, pero sólo tres nos sacarán del desastre de Caldoria.

cen en cualquier aventura. Pero, por si ocoso, dispondremos de una pontalla de "trobojo" -la que vo acoplada o nuestro ojo

izquierdo- que nos muestro lo que vemos, los objetos que tenemos en el inventario, la dirección que seguimos, la energía que nos queda, etc.

### **NUESTRA OPINIÓN**

A nivel grófico, la estética empleodo es la ideal poro la trama que desarrolla. Los decorados y personajes que desfilan por nuestra pantalla pueden perfectamente haber salido de una película de ciencio ficción. La música es completamente original se adapta a la perfección o todas las escenas que nos toca vivir en esta aventuro. Lo monero de avanzar es el único punto flojo del programo, yo que no sólo lo hacemos "pantalla o pantalla", sino que necesitomos un muy buen equipo para que «The Journeyman Project» "corra" bien...

Si queréis ser los líderes del futuro inmediato, probod con «The Journeymon Project».

F.G.M.





Excelente argumento y no menos bueno reolizoción. «The Journeyman Project» está cargado de grandes ideas que influirán en futuros juegos.



Es lento si no tenemos un buen equipo que le sepa arrancar todo la velocidad de que dispone este bien aprovechado CD-ROM.

### Nuestro ojo particular



que se abre en nuestra pantalla no puede ser más completa. Su principal fin es permitirnos avanzar en la aventura que nos propone «The Journeyman

La ventana

Project». Así, contamos, en la parte superior de la misma, con un nivel de energía, una brújula, la fecha en la que nos encontramos y un piloto de alarma cuando estamos bajos de energía. A la izquierda de la ventana disponemos con un módulo de inteligencia artificial que nos suministra información de los peligros que están por venir. Y en la parte inferior se hallan el inventario, sus controles, el banco de biochips con su panel correspondiente y, por supuesto, los botones de movimiento.



Al comienzo del juego nos encontramos en un lugar un tanto curioso, la "delegación" americana de la mismisima K.G.B.



La historia la escriben los vencedores, está claro, porque eso de que un solo "camarada" invente la bomba atómica...



Hasta el más pequeño rincón debe ser explorado. La pista más valiosa se puede esconder en cualquier parte.



### Sentarse en la silla del jefe resulta un placer sumamente gratificante. Nos podemos llevar, además, mil surpresas.

# La alternativa histórica

Cyberdreams se ha lanzado a la aventura de apadrinar proyectos en los que no intervienen de manera directa. Así es como llega «Red Hell» hasta nuestras manos. El primer producto -salvo error- de la norteamericana Castleworks Gameware aparecido en España. Una aventura grálica que basa gran parte de su atractivo en su ¿irreal? y lascinante argumento y su elevada dilicultad. Un producto, en suma, para iniciados.

■ CASTLEWORKS/CYBERDREAMS Disponible: PC T. Gráfica: VGA AVENTURA GRÁFICA

a Historia -con mayúsculas- la escriben los vencedores. No se trata

de un pensamiento propia, mas es real cama la vida misma. Imaginemas, sála par un momenta, que la guerra de Cuba se hubiera decantada del lada españal, que Napaleán nunca viviá su Waterlaa, que la marcha verde jamás consiguió triunfar, que la revalución de 1917 hubiera sida aplastada par las fuerzas leales al zar, que Alemania se alzó can la victoria en la guerra del 14, que la guerra de secesión de los Estadas Unidos finalizó con el triunfo confederada, que la república venció a las fuerzas franquistas, que los conquistadares cama

Pizarro o Hernán Cortés salieron vapuleados de su "tour" americano o que, sólo por ejemplo, los nazis derrotaron a los aliados en la segunda guerra mundial. ¿Cómo sería hoy el mundo?

Es posible que a estas alturas de la vida las cosas no fueran demasiado diferentes, o tal vez sí. Es posible que, en lugar de vasatras estar leyenda estas líneas y nasatras escribiéndalas, marcháramas tadas marcanda el pasa de la aca en el patio de un recinto militar saludando a una bandera con una cruz gamada, nos dedicáramos a recoger caña de azúcar y algadán para un terrateniente de Carolina del Sur, y hasta que todos

estuviéramos ha-

blando en ruso.

¿Par qué en rusa?

Y, ¿par qué na?

De esta premisa parte «Red Hell», de una supuesta victoria de las soviets en la segunda guerra mundial, gracias al desarralla unilateral de la tecnología nuclear, y su posterior dominio sabre la sociedad desarrollada. El caso es que siempre estaremas a expensas de una superpatencia, sean americanas a savieticas...

### **NUEVO EN ESTA PLAZA**

Cyberdreams do la alternativa a la joven Castleworks en un terrena accidentado para el software como es la vieja Europa. Sin embargo, su primera actuación en el ruedo resulta bastonte satisfactaria. «Red Hell» es una aventura al usa que mantiene una estructura básica ciertamente tópica. La principal diferencia que se puede establecer entre ëste y otros programas del género reside la inclusion de gráficos y voces digitalizadas en inglés, mas can las textas traducidos al castellana –aunque na estamas ante el primer praducta que utiliza

semejante técnica-, y un interface de usuario simplificada al máxima.

Claro que, también el primer punto pasa factura a la hara de realizar la instalacián, ya que el juego acupa na-



Pese o olgún folla que otro, la simplicidod con que Costleworks ho dotodo o «Red Hell» es una de las aspectas mós destocobles del programa. Tanta es osí, que el interface de usuorlo —el trillodo "point-and-click"— ha sida objeto de una drástica reduccian en lo moyorío de los opcianes disponibles, o trovés



de iconos. Se trato de uno bueno ideo, yo que se evito que el jugodor esté probonda con cada objeta si la que debe hocer es encenderlo, empujorlo, tiror de él, leerlo, orrojorlo, etc. En uno escena "tipa" cama lo presente, estos san los puntas básicos o dominar, tenienda en

cuenta que con el botón izquierdo del rotón posomos de un icana o otro, o pademas seleccianarlas directomente can el batón derecho:

(La numeración de los iconos se realiza de Izquierda a derecho) 1-Acceso o los opciones de corgor y solvor portidos, solido ol DOS,

varioción de lo velocidod del juego, etc. 2-Acceso o infarmación general. Se trato de un supuesto boletin que nos permite canacer ciertas detalles sobre lo occión que estamas viviendo.

3-Infarmación generol de lo zono en lo que estamas.

4-Inventorio. Prestad mucha atención a las iconos secundorios de esta opción, yo que es bostonte fócil desechor un objeto por error, can lo

5-Objeto seleccianodo del inventorio.

6-Hablor can el resto de los persanajes. Los respuestos son outomóticas.

7-Andor. Resulto abvia tada camentorio.

8-Miror. Ídem que en el icono anterior.

9-Usor, coger o dor un objeto. Lo que se llomo un icono "multifunción".

da menos que veinticinco megas en un disco duro que no debe estar fragmentado, para evitar que la acción se desarrolle lentamente.

Su camplejidad también resulta muy destacable. La lógica resolucián de la mayaría de situaciones en las que nas veremos inmersos, no quita que sea bastante difícil dar can la clave adecuada para sartear tados las obstáculos que se nas pangan par delante. ¿Imposible? Tampoco es eso. Pero pensad que es muy prabable que un objeto recogido a los cinca minutas de juego no tenga utilidad hasta bien avanzada el misma. El resultado es una adicción elevada y unas quebraderos de cabeza excelentes.

Quizá lo peor a nivel técnica sea que los decorados y sprites na están excesivamente trabajadas, resultando ligeramente simplones en ciertas ocasiones, mientras que en otras se notan detalles de calidad coma el cambia de tamaño del protagonista –bastante canseguido- según su situación en la

En definitiva, puede que «Red

Hell» no pase a la historia como un clásico, pero desde luego resulta sumamente entretenido y recomendable para los fanáticos de las aventuras complicadas.

F.D.L.





Bastante adictiva pese a su camplejidad. Argumenta e interface san las aspectas más destacables. También, la traducción al españal.



Los gráficos, algo simples, y la necesidad de guiar al personaje constantemente para que no se atasque entre los objetos de cada escena.

# PC BASKET

Hablar de Dinamic Multímedia es hablar de una compañía pionera en el campo de realizar software de entretenimiento dentro de nuestras fronteras. Con más de dos centenares de programas realizados a lo largo de sus cerca de diez años de existencia, poco les queda que demostrar. Pero su ansia de superación queda reflejada perfectamente en este programa, «PC Basket 2.0», versión aumentada de aquel que apareció hace un año.



Michael Smith, el gran alero del Caja de Ronda, es uno de las jugadores can mejor estadistica de la ACB.



El Estudiantes se enfrenta al Festina. El equipo madrileño ataca al conjunto andorrano, intentando igualar el marcador.



La "Demencia" puede estar muy orgulloso de su equipo, que se nutre principalmente de su cantera.



Dos equipos catalanes se enfrentan en una importante final; se trata del TDK Manresa y del Joventut.

### o realizar tapones. Además, cada uno de ellos tiene una serie de características (velocidad, resistencia, porcentajes de tiro desde diferentes zonas de la cancha...), que confieren al juego un aspecto más realista. El programa incorpora todas las reglas del baloncesto FIBA, incluidas las de tiempo y el tema de las personales.

### Y UNA ADICCIÓN POR LAS NUBES

La valoración global que hemos observado en «PC Basket 2.0» no ha padido ser más positiva. Todas las deficiencias que presentaba la primera versión han sido corregidas, y se han añadido nuevas fun-

pantallas. Hay un total

ciones que hacen al programa bastante más atractivo. En cuanto a los gráficos, en las imágenes que acompañan a estas líneas podéis comprobar lo maravillosos que son. Jugadores realizados hasta el más mínimo detalle, cada uno con su camiseta y su estilo propio de juego. Un pabellón repleto de público digitalizado y posteriormente retocado en el ordenador, y con una pista de parqué, con una textura asombrosamente real.

El sonido igualmente es bastante completo. Efectos de los pasos de los jugadores al desplazarse, del balón cuando rebota en el aro, del público gritando y animando, y una melodía pegadiza a cuyo son las "cheer-leaders" bailan para nosotros antes del salto de inicio. Y las animaciones no se han descuidado. Las baloncestistas cuentan con todo tipo de movimientos, desde correr por la cancha, hasta saltar, driblar, presionar al rival o caerse cuando le empujan conforman este impartante y conseguido apartado.

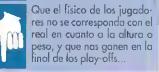
O.S.G.



DOCUMENTACIÓN	90
GRAFICOS .	89
ADICCIÓN	91
SONIDO	8.8
DIFICULTAD	81
ANIMACION	89



Que padomos jugor en el si-mulador, la bose de datas hoyo oumentada y ta pasibi-lidad de realizar las comporaciones interactivamente.



### El mejor entrenador recordáis, antes dichas confrontaciones las podíamos establecer por una serie de datos (tiros de dos, parcentajes, asistencias, peso, pun-

El apartado referente a las tácticas merece un comentario por separado, pues es algo novedoso y que tendrá una gran importancia en el desarrollo del partido. Como podéis ver, se han dividido en dos partes: las de ataque y las



de siete, que se reparten en tres zonales, dos individuales y otras dos mixtas. Las primeras no requieren apenas explicación, pues con ellas lo que se consigue es forzar al equipo a que realice tiros exteriores y la defensa así cierre el

rebote. Con las individuales, asignamos a cada jugador un hombre a cubrir, que seguirá por todo el campo. Las mixtas sitúan a tres o cuatro defensores en zona, y al resto los emparejaremos con algunos rivales, preferentemente los bases para marcarlos más de cerca. En cuanto al ataque, no existen unas jugadas determinadas de antemano. En esta ocasión, nuestra labor consistirá en colocar a cada jugador en una serie de posiciones por las que se irá moviendo. De este modo podemos lograr que un alero se mueva por uno de los laterales, el base se quede en la zona exterior, y el pívot circule por la zona a la búsqueda de algún pase interior o del rebote de un tiro lejano. Sin lleva todas las de ganar. De todos modos, vosotros tenêis la última palabra, y de vosotros depende que vuestro equipo llegue a lo más alto.

de los equipos y de sus componentes, ha sido multiplicado por dos, ya que los conjuntos que aparecen en «PC Basket 2.0» han pasado de ser 8 a 16. Además, los datos que se nos ofrecen de los deportistas son mucho más numerosos, pues se incluyen todas las estadísticas de las once últimas temporadas, tanto de la fase regular como de los playoffs. Este aspecto es importante, pues el programa ha sido licencia-

DINAMIC MULTIMEDIA

BASE DE DATOS/DEPORTIVO

on respecto a su prime-

ra versión, y en todo la

que se refiere a datos

Disponible: **PC** 

T. Gráfica: VGA

do por la ACB y cuenta con la base de datos que la ACB posee en sus ordenadores.



El simulador de baloncesto ha ganado igualmente muchos enteros. Los play-offs los disputan 16 equipos, y pueden participar el mismo número de personas, cada una de ellas controlando una formación. A continuación, elegiremos el quinteto de salida, así como las tácticas a utilizar en el partido. Y por último, podemos seleccionar el tipo de control (teclado o joystick), la duración del partido, y los tipos de sonidos que queramos.

también se incluyen novedades. Si

tos tatales...), en las que entraban

todos los jugadores. Ahora pode-

mos seleccionar los jugadores que

deseemos entren en las compara-

ciones. Esta elección viene dada

por los clubes que queramos, o por

si son extranjeros o nacionales o

UN SIMULADOR MÁS SIMULADOR

Una vez dentro del juego, tendremos control absoluto sobre nuestros jugadores. Con ellos podemos pasar, tirar a canasta, robar el balón

de defensa. Comenzando por las segundas, son las que encontramos en la parte izquierda de las

# DRAGON BALL Z

La segunda parte de la batalla va a comenzar. Los dos rivales están muy igualados y la victoria puede ser de cualquiera.



Los fondos de los escenarios de este juego de lucha son algo sorprendentes. Alli se ve una pequeña montaña...



Una patada y su correspondiente impacto sobre el cuerpo de nuestro oponente. Otra sacudida más y la pelea habrá acabado.



¡A volaaaaar! En el aire sólo pensamos en cómo y cuándo devolver el golpe a nuestro enemigo...



Drive. Bandai, consciente de ello, se puso manos a la obra, hasta desarrollar el cartucho que ahora

menos tan bueno como el de Super Nintendo.

tenemos entre manos, y del que esperamos sea por lo

### ■ BANDAI ■ Disponible: MEGA DRIVE, SUPER NINTENDO ■ V. Comentada: MEGA DRIVE

Tras su exitoso

consola grande de Nintendo, muchas eran las voces que pedían la aparición de «Dragon Ball Z» en Mega

paso por la

os usuarios de Mega Drive estamos de enhorabuena, ya que vamas a tener la apartunidad de vivir las aventuras de Gaku y campañía en nuestra cansala. Y aquí estamas nasatras para cantaros sus excelencias.

### DOS MEJOR QUE UNO

ARCADE

El cartucha nas presentará das madas de juega, para que padamas elegir el que más nas guste. El primera es el de cambate par las buenas. Se trata de una pelea entre das luchadares, de las que una la cantralamas nasatros, mientras que el atra la puede manejar un amiga o la máquina. En cuanta a limitacianes a la hara de seleccianar un hérae, na existen: das persanas pueden utilizar el misma persanaje aunque una

de los dos cambiará ligeramente la tanalidad del calar de su unifarme. El atra es el mada histaria. El desarralla del misma es similar al de las dibujas animadas, ya que su línea argumental se asemeja bastante.

Dependiendo del personaje que hayamas seleccionado, una serie de cambates se sucederán, aunque na tadas las héraes participarán. Además, el último rival será diferente, y ese será nuestra objetiva.

### La llegada del héroe

### **NUESTRA OPINIÓN**

La emoción que nos sobrecagiá cuando llegó a nuestras manas el cartucho de «Dragan Ball Z» de Mega Drive fue tal, que na pudimos articular palabra en unas minutos. Tan sála después de canectarlo en la cansala, de nuestra baca saliá un "¡Ohhhh!" de asambra. Su calidad desbordaba nuestras mejares previsiones y casi toda la que habíamas deseado que tuviera, la paseía. En el apartada gráfico, por empezar por algún sitio, nos encontramos con unas paisajes (un total de nueve diferentes) can gran cantidad de detalles en su realización, a las que tan sála les falta unas fondos más "gáticas", y algún que atro plano de scrall. Pera nada más, ya que los persanajes del misma mada parecen estar más detalladas que en la versián de Super Nintenda, aunque su tamaño es alga menar. El sonido, que en principia tendría que ser el punta más flaja, na lo ha sida tanta al final, ya que las melodías son pegadizas, y las efectos de galpes y gritas de guerra, aunque cartas en número, logran ambientar la accián, que al fin y al caba es lo que cuenta.

En cuanta a la animación, es una pena que las páginas de Micromanía na sean animadas y as padamas afrecer la suavidad y realisma can la que todos y cada una de las persanajes se mueven por el escenaria y ejecutan las casi das decenas de galpes can que cuentan. Can tada ella, la adicción es muy alta. Casi tanto como el poder de tadas las héraes juntos, ya que na se ha descuida-

do el más mínima detalle, coma el "split-screen", o pantalla perdida, gracias a la cual, pademos luchar desde diferentes lugares del escenario, sin que perdamos de vista al cantrario. Así, es difícil que podamas despegarnas de la pantalla, y na disfrutemos de las excelencias de «Dragan Ball Z» de Mega Drive.

9

ORIGINALIDAD 48
GRAFICOS 90
ADICCIÓN 92
SONIDO 89
DÍFICULTAD 82
ANIMACIÓN 91



Que Goku visite la consolo Mega Drive y lo hago a lo grande, es decir, con muy buena calidad en gráficos, sonido y animación.

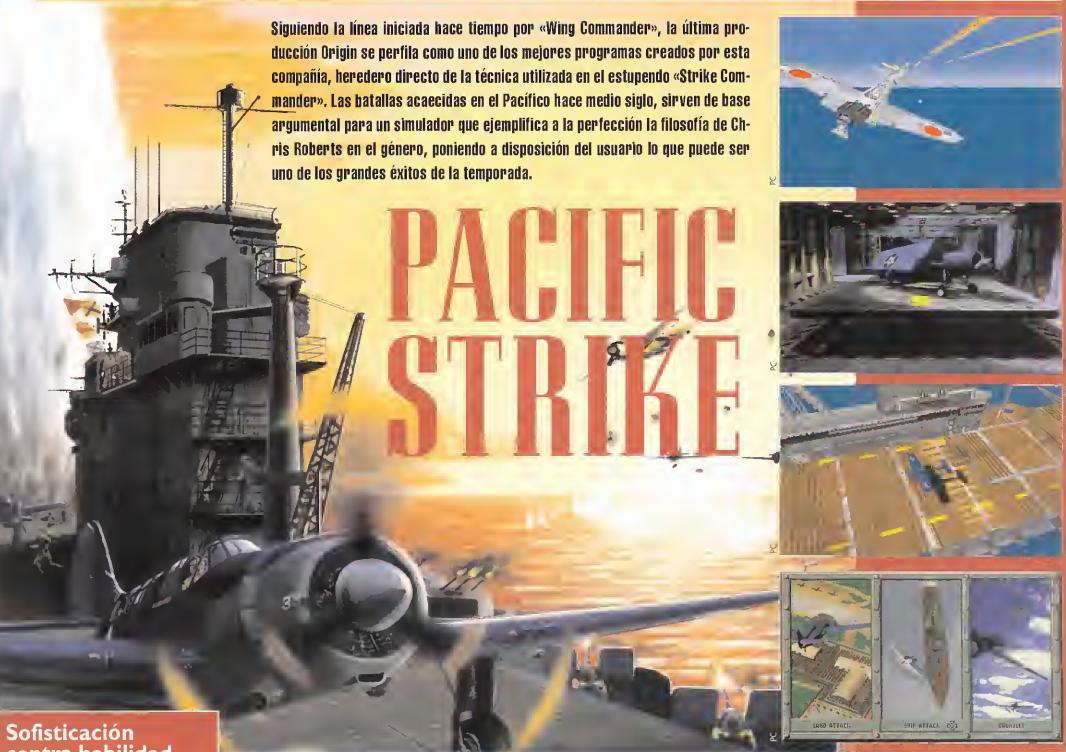


Poco, aunque se echa en falto un modo tornea para varios jugodores y el tiempo que ha tardodo en aparecer en el mercodo.

### El equipo más buscado



Cuondo el Mundiol de Fútbol yo ho dada comienzo, y los seleccianodares de todo el mundo buscon su ance ideol, Bondoi ha canseguido desarrallar el suyo propio. Con Gol en la puerto; Vegeta, Son Gahan, Trunks y el Andraide C-18 en lo zogo; Perfect Cell, Freezer y Recoom en el centro del compo; Ginew, Piccola y el nuevo fichaje, Krylin en punto en busca de la victario. Un outéntico conjunto de lujo, en el que cama hemos mencianada, oporece por primera vez el javen Krylin, olvidodo en las atras dos juegos de «Bola de Drogon» oporecidos hasta lo fecha.



contra habilidad

Sobre gustos no hoy nado escrito, pero cuondo lo oviónica aún no habío hecho octo de presencia en el combote oéreo, lo guerra en el cielo ero un orte y los pilotos se region por estrictos códigos de honor. Lo Segunda Guerro Mundioi acobá can ellos. Los herederos de Von Richtofen hon posoda de lo persecucián con ometraliadaro o los misiles inteligentes que ocierton en un blanca no visible situodo o milios y milias de distancia.

Pera aún es posible sentir el orte de la habilidod único del piloto cama respansoble último de su destina grocios o «Pocific Strike». Si «Strike Commonder» destocobo, entre otros muchas cosos, por lo fidelidod al traslador el mós «Pocific Strike» io hace par permitir que el jugodor demuestre de lo que es copoz con un joystick en lo mono. Si bien es cierto que los opciones outomotizodos quiton aiga de esencio a muchas acciones, no lo es menos que los usuorios Iniciodos en el género, encontrarán en este pragromo uno de las moyores retos o las que se hoyon enfrentodo hosto ei mamento. La emoción y lo diversión están aseguradas.

ORIGIN Disponible: PC T. Gráfica: VGA **■ SIMULADOR DE COMBATE** 

iguienda el desarrollo histórico de la Segunda Guerra Mundial en el Pacífico, «Pacific Strike» parte de una de las accianes más famosas de la contienda: el ataque japonés a Pearl Harbour.

El desarrollo se basa en presentar siempre sencillez de maneja para objetivos complicados. El taque arcade que pasee «Pacific Strike» es muy elevada; tengamas en cuenta que la mayoría de las acciones más complicadas dispanen de una opción que lo realiza tado de manera automática.

Pero en el apartado de controles, la nota más destacable es que la ayuda que nas prestaba la aviónica desaparece. La acción es "manual". La precisión en los ataques, por tanto, depende muy mucha de nuestra habilidad como pilotos. Alga que gustará enormemente a las puristas de la ac-

ción y las jaysticks bien templados. La única ayuda la obtendremas de la radio y la órdenes que demas por este medio a nuestros campañeras de vuelo, que podrán seguirnos en farmación, atacar objetivos concretos, cubrir nuestras espaldas, etc.

El juego, a excepción de tras casos de práctica para el cambate -ataque a objetivas terrestres, navales o aéreos-sigue un desarrollo lineal. Una misián tras atra que deberemos finalizar con éxito para llegar a la victoria final. Pera, para que no penséis que es necesario estar cinco días seguidos pegados a la pantalla, la apción de salvar y cargar partidas está activa, camo en otros juegos de Origin.

### **CALIDAD ORIGIN**

En cuanto a todo lo relacionado can la técnica, «Pacific Strike» puede presumir de igualar, si no superar, a «Strike Commander». Las texturas que presenta el juega, tanto en decorados coma en spri-

tes están a una altura increíble. Asimismo, el sonido es uno de los puntas fuertes del pragrama. Las diferentes efectas digitalizados praporcianan una ambientacián excelente al desarrollo de la accián. Y seguramente, pensaréis, tado esta supandrá un espacia en disco duro exagerado, como ocurrió con «Strike Commander». Esta es una verdad a medias, ya que la cifra no es pequeña -veinte megas, nada menas- pera na llega a la que en su día sucedió can el anterior simulador de la compañía -recardemas que «Strike Cammander» acupaba la nada desdeñable cifra de treinta y cinca

Lo que sí nos tememos es que el hard recomendable para sacarle todo el jugo al programa debe ser bastante patente. Prabada en un 486 DX2 a 66 MHz, los prablemas presentadas son mínimos, la suavidad es total y la velocidad bastante elevada. Pero en algo inferior, como un 486 DX a 33MHz, la cosa cambia bastante. Pese a que el juego funciona bastante bien, en ocasiones los saltos en las animaciones se dejan sentir, y las maniabras se vuelven alga bruscas. ¿Un falla de las pragramadores? Bien, desde luego el caviar no es para comerlo en bocadillos.

F.D.L.

DRIGINALIDAD	6!
GRÁFICOS	93
ADICCIÓN	90
SONIDO	89
DIFICULTAD	7:
ANIMACIÓN	87



La increíble calidad técnica, con la que Origin demuestra una vez más que es una de las mejares campañías del mamenta.



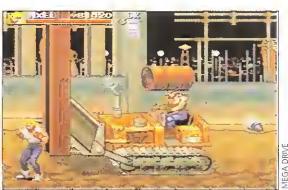
Los excesivamente potentes equipos necesorios para dis-frutar o tope del juego. Los Pentium aun no se han convertido en un standard.

### No existe el dolor

El "beat'em-up" más conocido y espectacular de la historia de Mega Drive se prepara para asestar el golpe definitivo y disipar cualquier duda acerca de la enorme calidad que atesora tras las dos primeras entregas. Axel, Blaze y compañía retornan en un cartucho que hará las delicias de todo el mundo.



A pesar-ite estar en inferioridad numérica, Blaze no tendra pro lemas para acabar con todos los enemigos.



Este muchacho va a tener un intenso dolor de cabeza. es que no se puede jugar con un tractor como hace él.



Aqui estamos delante de Mr. X, dispuestos a acabar con él de una vez por todas. Seguro que no se nos escapa.



El parque no es lugar para que gamberros como los que vemos circulen con sus motos. Podrian atropellar a alguien.

…na hay noda mejor que poner en práctica nuestros golpes de ortes morcioles más contundentes, que nos ayuden o salir de situaciones opurodas. Y para ello nada más efectiva que hacer uso de ciertos mavimientos que serion copoces de derribar o un elefonte. En las pantallas que acompañan a estas lineas, podéis

cantemplar algunos de ellas, y tened en cuenta que no supondrán apenas

Cuando la cosa se pone fea...

problema a la hora de realizarlos con el pod de control..

### STREETS OF RAGE III

### ■ SEGA ■ Disponible: MEGA DRIVE ■ ARCADE

l argumento de la saga de «Streets of Rage» nos presenta la lucha de una serie de personajes contra el malvado Mr. X. Pues bien, en esta tercera parte, dicha lucha continúa, a pesar de que en la entrega anterior creíamos haberlo derrotado para siempre. De nuevo, ha vuelto a hacer de las suyas para que nosotros tengamos la opartunidad de disfrutar con uno de los mejores arcades de lucha que han pasado por Mega Drive en toda su historia.

### MÁS PERSONAJES

Un total de siete fases nos esperan repletas de enemigos, a los que tendremos que eliminar haciendo uso de nuestros amplios conocimientos de artes marciales..., así como de algunas armas que

encontremos en nuestro recorrido o que quitemos a nuestros rivales. Entre ellas, podremos utilizar cuchillos, espadas, bates de béisbol e incluso granadas de mano. Puede parecer excesivo, pero es que la escoria que nos vamos a encontrar no perdona, y al menor despiste nos mandarán a visitar a los difuntos sin ningún miramiento... Punkies, payasos acrábatas, prostitutas con látigos, guardaespaldas armados hasta los dientes e incluso algún que otro chapero..., conforman el zoológico de enemigos que podremos encontrar.

Esto en lo que se refiere a los malos. Respecto a las fuerzas del bien, disponemos de cuatro personajes a elegir, cada uno de ellos con una serie de habilidades que los hacen diferentes al resto. Ellos son Axel, Blaze, Sammy y Zan. A estos se puede sumar un simpático canguro de nombre Victy, si conseguimos rescatarlo de las manos de un malvado payaso.

### DOS DOCENAS DE MEGAS DE PURA ACCIÓN

Una de las principales características de «Streets of Rage 3», aparte de un desarrollo trepidante y una acción endiablada, es la posibilidad de disputar un combate estilo «Street Fighter II» entre dos personas, cada una de ellas controlando a un personaje, y que puede ser el mismo si así lo deseamos. Se juega al mejor de tres asaltos, y cabe la posibilidad de elegir un escenario de entre los diez que el cartucho nos ofrece. Ésta es una novedad digna de elagio posible, entre otras cosas, gracias a los 24 megas de memoria que ocupa el programa.

En lo referente a cuestiones técnicas, destacar que padremos escuchar durante el desarrollo cerca de cuarenta melodías diferentes, un número similar de voces digitalizadas de los personajes y más de un centenar de efectos sonoros varios, entre los que se incluyen golpes, explosiones, el rugir de los motores de las motos... Todo ello con gran calidad, que consigue situarnos en ambiente en cada una de las fases. Fases que, por otro lado, han sido cuidados hasta el más mínimo detalle, incluyéndose varios planos de scroll, e incluso alguna que otra digitalización de fondo que sorprende debido a la poca frecuencia can la que podemos observarla en Mega Drive.

Para finalizar, los movimientos de cada personaje son variados y suaves, y responden con perfección a las órdenes que demos desde nuestro pad de control. Con ello, la adicción y el gusto par este cartucho se elevan hasta límites increíbles, provocando en nosotros una extraña reacción que nos impide dejar de jugar hasta acabar con Mr. X, tarea ardua, pero que podemos hacerla más sencilla si elegimos un nivel de dificultad más bajo desde el menú de opciones, o incrementamos el número de vidas de nuestro protagonista desde el mismo lugar. Sea como fuere, estamos seguros de que disfrutaréis mucho con «Streets of Rage III».

O.S.G.





Todo el cortucho es geniol, pues los 24 Megos de memoria hon sido oprovechodos ol máxima, incluyenda la apción de cambate versus.



La escasa ariginalidad que presenta, alga a la que desgrociadamente estamas bastonte acostumbrados en este tipa de juegas.



# CUUL SPUT

Patrocinado por una popular bebida, de la que no os vamos a decir el nombre porque estaría teo, «Cool Spot» hizo su aparición en el mundo de los cartuchos hace apenas un año. Virgin, poco después, tomó la decisión de transformar a PC el código de todos sus lanzamientos para Sega y Nintendo. Este «Cool Spot» demuestra que los compatibles pueden estar a la altura de cualquier

consola. Sólo hace falta un buen equipo de programación.



003200

tipo consola.

**6 1 6 3 2 6** 



El protogonisto de «Cool Spot» es un pequeño punto de color rojo. Poro dotorlo de vido, los diseñodores gróficos del juego estuvieron peleóndose con progromos de onimoción hosto conseguir que nuestro pequeño omigo diero lo impresión no sólo de estor vivo sino de no querer dejor de estorlo. En lo imogen, tenéis un ejemplo de muchos de los cosos que Cool Spot es copoz de hocer duronte el tronscurso del juego. Los enemigos de Cool tombién fueron dibujodos siguiendo lo mismo técnico y, ounque su movilidad no es ton voriodo, sus onimociones son iguolmente bostonte complejos.

> ool Spot» es un emacianante arcade con un orgumenta de

> lo más simple: la novia de

nuestro protagonista, un sim-

pático punto rojo con ojos,

gafas oscuras a lo Blues Brothers,

brazas y piernas, ha sida raptada y

encerrada en una jaula. Nuestra mi-

sión será rescotarla. Para hacerla,

deberemos enfrentarnos con tada ti-

pa de criaturas dispuestas a conver-

VIRGIN Disponible: PC

T. Gráfica: VGA ARCADE

dad en este caso es para bien. Tadas estamos de acuerdo que el PC tiene peores "scrolles" que las consolas, muchas veces peor sonido y otras menar velacidad en el juego. Pero después de ver «Cool Spot», nos ha surgido una terrible duda: ¿cóma es que se ha "clanado" un pragrama diseñado para consolas de forma tan sensacional?

Lo mejor de «Cool Spot» es sin duda su adicción y la animacián de su personaje principal. Caal salta, se retuerce, dispara, se agacha, cuando cae desde gran altura hace tado tipo de gestos por el aire, baila si nos detenemos un rata... Toda un recital gráfico que unida a un buen sonido, inclusa can AdLib, hacen de éste un gran programa.

### UN RETO PARA CHICOS HÁBILES

Uno de los problemas de «Cool Spot» es que resulta alga descafeinado. No hay que hacer demasiadas cosas para avanzar y sus programadares suplieron está sencillez de desarrallo aumentando la dificultad de forma un tanto exagerada.

Y no es por la abundancia de "bichos", ni porque haya que dispararlos muchas veces para acabar con ellos, es principalmente porque aparecen en cualquier dirección y, aunque podemos lanzarles nuestras armas también en cualquier dirección, cuesta mucha hacerlo can un joystick narmal a las teclas. Se necesita un "pad" para aprovechar al máxima las capacidades de nuestro "punto". Y un pad no es todavía algo muy común en PC.

Sin embargo la experiencia que -según dicen- es la madre de la ciencia nos enseña que tras pelearnos durante unas cuantas horas con el juego es pasible que descubramos la combinación de teclas -los controles del programa son redefinibles- que resulte más cómada y camencemos a disfrutar de verdad con «Cool Spot».

### Y COMO BROCHE FINAL

En resumidas cuentas: «Cool Spat» es un juego técnicamente impecable. En el cuartel general de Virgin han "metido" horas, días

Pero los que esperabais un arcade total, un "consolazo" al PC, tenéis en «Cool Spat» el pragrama perfecto, divertida, adictivo y muy bien hecho. Todo un bambazo. Un juego de las que marcan un punto y aparte en la historia del software, porque ahara, las versiones para PC de cartuchos tendrán que ser muy buenas. Ya na vale esa de "las diferencias de hardware..." Virgin ha demostrado que se pueden su-

perar, y es que lo hemos dicha siempre, na hay ni buenas ni malas máquinas, lo que hay son buenos y malas programas. Ý «Cool Spot» pertenece por derecha propio a la primera categoría.

«Cool Spot» es un juego que se

caracteriza por su enorme dificultad.

Pero que seguro atraerá a todos aquellos que les gusten los arcades

J.G.V.

	88
ORIGINALIDAD	75
GRÁFICOS	85
ADICCIÓN	85
SONIDO	85
DIFICULTAD	90
ANIMACION	90
su enorme técnico, co	e «Cool Spat» es similitud, a nivel an las primeros aro consolos de
La dificultad las cantrale	paro hacerse can y avanzar en el

tirnos en fasfatina al menar descuida. Para acabar cada nivel del juega, tendremos un tiempo límite y abtendremas más puntas si recogemas las fichas que se encuentran dispersas por todas las pantallas. ANÍMATE, ES DIVERTIDO Lo que más llama la atención de «Cool Spot» es su sensacianal aspecto gráfico. Además, parece enteramente un juego de consola. Da

"pod" en lugar de un joystick. Esto podría ser bueno o malo. Pero, calma en las gradas, la igual-

la impresión de que le hemos conec-

tada un cartucho al PC y lo único

que nos falta es disponer de un

y meses de trabajo para conseguir una similitud casi perfecta con la versión de cansolas y han lograda que todo funcione bien, scrolles incluidos, hasta en un humilde 386. El sonido del programa es bueno y cualquier tarjeta de audia, hasta las más antiguas, permite disfrutar de él, efectas incluidos. En lo referente a la adicción hay que hacer una salvedad, es complicada hacerse con las teclas y «Cool Spot» na es precisamente fácil, así que las poco aficionadas a los arcades es probable que se rompan la cabeza durante mucha tiempo antes de comenzar a avanzar en el juego.

MICROMANÍA 57

juego. Puede resultar dema-

siado frustrante para las poco oficionados a las arcades.

# F-14 FLEET DEFENDER

Todos los aficionados a los simuladores de vuelo de alta calidad saben perfectamente quién es Microprose. La empresa norteamericana que más y mejores programas ha lanzado al mercado en los últimos años. Todos conocéis sus mejores obras; «F-15 III», «Harrier Jump Jet», «Gunship 2000», «F-117 A» y un largo etcétera de éxitos. Sus programas siempre han tenido una grandísima calidad gráfica pero también han adolecido de un exceso de "irrealidad" en aras de una mayor jugabilidad.



La visión que tenemos de nuestro particular "campo e batalla frontal" nos sitúa en primera linea de nuestros temidos enemigos.



Los paneles de control de piloto y copiloto son una copia exacta de los del avión re al. Todo ha sido reproducido al mínimo detalle.

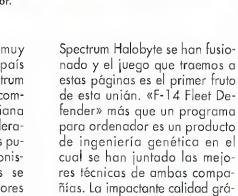




La calidad gráfica del programa es patente hasta en la decoración de los aviones enemigos. Este MIG-29 nos ataca con las más perversas intenciones...



Un detalle bastante curioso: nuestro copiloto moverá su cabeza buscando aviones enemigos a nuestro alrededor.



fica de Micraprose y la exigente

Más que un juego

para ordenador,

*«F14 Fleet Defender»* 

es un producto de

ingeniería genética

en el cual se han

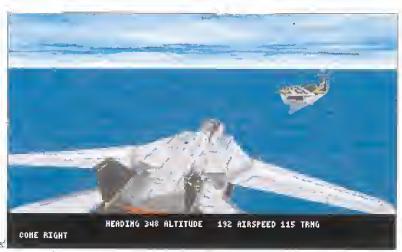
reproducción de la realidad de Spectrum Holobyte. El resultado satisface plenamente todas las expectativas y podemas asegurar que es uno de los mejores simuladores de vuela que existen y lo seguirá siendo durante mucho tiempo....

### EL AVIÓN DE TOM CRUISE

I mativo central de «F-14 Fleet Defender» es el Grumman F-14 "TOMCAT" uno de los aviones de combate más poderosos y de más prestigio de la Armada norteamericana. Es el avián que inmortalizó Tom Cruise en la película «Tap Gun» y as podemas asegurar que es algo más que una montura banita para un niñato de Hollywood. El "TOMCAT" ha sido la pear pesadilla de los pilotos soviéticos durante la década de los ochenta y en la actualidad sigue siendo el rey de los aviones de combate embarcados.



El manejo del radar de nuestra aeronave requiere muchas horas de práctica para llegar a dominarlo completamente.



Este es el momento más delicado de todo el vuelo. Nos aproximamos a nuestro barco para aterrizar.

Creado para sustituir al F-4 "Phantom" en los portaaviones norteamericanos y armado con los misiles AM-54 Phaenix de lar-go alcance, el "TOMCAT" es sin duda alguna un avián singular. Pilotado por dos hombres y empujado por dos poderosas turbinas con postquemador, el F-14 fue diseñado inicialmente camo interceptador de bombarderas

> estratégicos soviéticas de largo alcance. Su misión primordial es situarse en una árbita protectora alrededor de su portaaviones y golpear a los posibles enemigos desde una distancia tal que apenas puedan ni enterarse de par dónde les han atacado.

Sin embargo su diseño de alas de geometría variable le

maniabra a baja velocidad asombrasa así como la pasibilidad de duplicar la velocidad del sonido acelerando rápidamente lo que le sitúa como un potencial avión de combate aéreo cerrado de primer orden. De él ha dicho en cierta ocasión uno de sus pilotos "... puede que haya aviones que vuelen más rápido y otros que vuelen más lento que el 'TOMCAT', pero ninguno hace las dos cosas simultáneamente..".

En este programa vais a pader

comprobar toda esto parque, aunque vuestras misiones principales sean las de evitar por todas los medios que vuestra portaaviones sea destruido, también tendréis que escoltar bombarderos aliadas y prategerlos de ata-cantes que os obligaran a entrar en combate cerrado con armas de carto alcance donde vuestros poderosos misiles PHOENIX capaces de destruir un blanco a mas de 100 millas de distancia serán poco menos que inútiles, y tendréis que fiaros de los pequeños "Sidewinders" de corto alcance para salir con éxito del cambate.

### **ESCENARIOS CANDENTES**

<mark>espués de una magnífica</mark> <mark>secu</mark>encia introductoria con <mark>peq</mark>ueñas vídeos del empuje que demos a nuestro joystick.

Este derroche de calidad gráfica se ha llevado también al mundo exterior, y así nos encantramos con un mar con olas reales y un cielo en el que las nubes y el resto de las condicianes atmosféricas están realizadas con un esmero sensacional utilizando el mismo sistema gráfico que vimos en el «F-15 III Strike Eagle».

Los territorios en los que se desarrollan las misiones son das; El Mediterránea, siempre problemático debido a la belicosa actitud de los libios de Gadaffi apoyadas por la Unión Soviética y El Cabo Norte en Noruega donde la concentración de tropas rusas hace que la situación política sea altamente inestable.

### Un poco de historia: "El vuelo del Intruder"

pectrum Holobyte es sin duda alguna una de las campañias de software más reputadas y de más salido prestigio dentra del mundo de los simuladores de vuelo con varios títulos a sus espaldas de entre las que canviene resaltar «El vuelo

Lanzado al mercado hace ya tres años, «El vuelo del Intruder» es una magnifico simulador basado en la novela hamónima del escritor norteamericana Stephen Caants. Este juega, que pasà absolutamente desapercibida en nuestro mercado, recrea las misiones que durante la Guerra de Vietnam realizaran los bombarderos embarcados Grumman A-6 "Intruder". El Intruder es un pequeño bombardera a reaccián biplaza que fue el primer avián capaz de realizar misianes de ataque a suelo de noche y con cualquier tipo de condiciones atmosféricas. Sin ningún tipa de armamenta defensivo, los pequeños "Intruders" eran capaces de sobrevolar las posiciones vietnamitas más fuertemente defendidas para soltar su cargamento de bombas y volver a su portaavianes sanos y salvos en la mayoria de los casas.

A veces eran escoltadas por los F-4 "Phantom", pera casi siempre volaban en pequeñas escuadrillas solitarias. Spectrum Holabyte supo recrear perfectamente el ambiente bélica en este pragrama, creanda un juego de gran precisión técnica y altísima calidad. Mientras otros fabricantes todavía estaban en pañales, Spectrum Holobyte nas ofrecia la pasibilidad de valar acompañada de Wingman, aterrizajes espeluznantes en los portaavianes en mitad de la niebla o la posibilidad de ser pilota a copiloto en el misma avián.

Las que tuvimos la suerte de jugar con «El vuela del Intruder» hace tres años aún la recordamas con cariño e invitamas a las que na lo conacieron a que la prueben ahara que ya està disponible en España en una edicián especial de bajo precio. Gráficamente deja mucho que desear según los estándares actuales, pero al margen de su aspecto, es un juego de primera linea que entretendrá par igual a aficionados y a expertas.

Se podria decir que «F-14 Fleet Defender» es una actualización (o remake como dirian en el cine) de «El vuelo del Intruder» y es que ambos programas tienen demasiados puntas en común coma para no pensar que los chicos de Spectrum Halobyte na han caida en la tentación de una segunda parte. Ahora las cosas han cambiado. En «F-14 Fleet Defenders) en vez de pilotar un "Intruder", seremas las responsables de su defensa y protección, pero las maniobras de aterrizaje, la comunicación entre avianes, las instrucciones recibidas desde el puente..., tada eso sigue igual.

«El vuelo del Intruder» al igual que «F-15 Strike Eaglen o «F-19 Stealth Fightern fue un programa pianero en el campa de la simulación, y gracias a él huba un montón de gente que se fue habituando a combatir en las guerras más famosas, y a pilotar los aviones más exóticos sin tener que moverse de casa. Hay está trasnochada y arrinconado en el alvido, y sin embargo sigue sienda capaz de pegarnos a la pantalla durante varias haras cada vez que la desempolvamos y lo volvemos a jugar. Y es que lo que es bueno...

or otra parte muy pocos en este país conocen a Spectrum Holabyte. Una com-pañía californiana que está considerada coma la más purista y perfeccionista de cuantas se han dedicada a las simuladores de combate aéreo. Spectrum Holobyte ha lanzado pacas títulos al mercado, pero todos han sido auténticas best sellers que perduran hasta nuestros días. Su gran éxito «Falcon 3.0» sentó cátedra hace tres años y sigue sienda una pieza de colección cotizada y en perfectas condiciones de uso hoy en dia gracias

a una acertada política de actualizaciones.

producción de Spectrum Holobyte ha sido muy escasa pera de altísima calidad, siendo su otro titulo más reseñable «El vuelo del Intruder», una simulación de bombarderos embarcados en partaaviones durante la Guerra de Vietnam, la más representativo de esta empresa. Al contrario que Microprose, Spectrum Holobyte ha descuidado más los aspectos gráficos y ha puesta un énfasis casi enfermiza en hacer un seguimiento riguroso de las candiciones reales del cambate aéreo. Sus manuales son autenticas biblias de obligado seguimiento para los pilotos caseros, y conceptos tales como vuelo en escuadrilla a ataques combinados multi-avión están perfectamente reproduci-

A parte de «Falcon 3.0» la

Recientemente Microprose y

dos en sus juegos.

juntado las mejores técnicas de Microprose y Spectrum Holobyte. confieren una capacidad de

### Truco para "ARTISTAS"

En el directorio principal en el que instales el juego, si ejecutos el comando DIR observaros que hoy un montón de archivos con la extensión PCX. Estos archivos corresponden o los mapas de bits con los que se decoran los oviones y barcos que encontrarás en el juego. Puedes utilizar cuolquier programo de dibujo -por ejemplo ((Corel Draw)) o «Pointbrush»— poro editar estos orchivos -haciendo ontes una copia de seguridad, por si los moscasy cambiar los colores de los comuflajes a tu antojo. Dejo volar tu imaginación e intenta recreor los auténticos comuflajes de los oviones libios o rusos. O mejor oùn; ¿has visto alguno vez un MIG-29 rosa o un PHANTOM verde loro...? Si luego quieres dejarlo todo como estaba sólo tienes que restaurar los orchivos originales y yo estó.

Fig. LTJG Cancer Bio: LTJG Patty Thinish Mediterrane	an V	F.84		OLLY P	OGERS	
Carrier Duel		- 11	peris			
Tarder District	106.5	THATTE	Ettt	L. O ETH-		alt Pilot
VF-14 Tophatters	-1000	1	0	0.0	Active	Carrie and
YF-32 Swordsmen	0	10	0	0.7	Betive	Reset
VF-33 Starfighters	9	0	0	0.0	Pending	
VF-41 Black Aces	0	0	0	0.0	Panding	g Campaign 🔆
VF-74 Be-Devilers	0	0	0	0.0	Pending	, V-1,
VF-84 Jolly Rogers	2340	2	3	2.0	Pending	atatus 👙
VF-102 Diamondbacks	0	0	0	0.0	Pending	No.
VF-103 Sluggers	0	0	0	0.0	Pending	2 MM 55
VF-142 Chostriders	6360	5	5	0.0	Active	C OH
VF-143 Pukin' Bogs	0	0	0	0.0	Pending	2 Concel
						4

Podremos elegir en que escuadrilla queremos alistarnos y se mantendrà un detallado informe sobre nuestros progresos.



Todo està realizado con un magnifico nivel de detalle, incluidos los barcos que surcan los mares sobre los que guerreamos.

Los territorios en los

que se desarrollan

las misiones son dos:

el Mediterráneo,

siempre problemático

debido a la

belicosidad de Gadaffi;

y Cabo Norte, en

Noruega, por el

peligro de los rusos.

Microprose ha fechodo la acción del programa en la década de los ochenta, cuando la Unión Soviética estaba en su mejor momento y la presencia norteamericana en aguas del Mediterráneo o del Atlántico Norte era motivo de discusiones y entrentamientos entre ambas superpotencias.

### LA MISIÓN

na vez decidido el escenario <mark>oara</mark> la campaña, nos inscri-<mark>oim</mark>os como pilotos y elegimos la escuadrilla en la que volaremos. La nostalgia nos empuja a volar con la histórica escuadrilla VF84 mas conocida como los "Jolly Rogers" y que existe desde la creación de la avioción embarcada (para los que no lo sepáis, os diremos que "Jolly Roger" era el nombre del barco pirata del Capitán Garfio en el cuento «Peter Pan» y fué el nombre adoptado durante la batalla del Pacífico en la Segunda Guerra Mundial por una escuadrillo de cazas Corsair embarcados en el portaaviones "Enterprise".

Su emblema pasó luego diversos aviones a medida que la flota se modernizaba siendo los F-4 "Phantom" los últimos en llevarlo en la Guerra de Vietnam donde contabilizaron numerosas victorias. Los "Jolly Rogers" junto con los "WolfPack" y los "Sundowners" son las escuadrillas navales más antiguas y más prestigiosas de la armoda americana). Así pues el orgulloso emblema de la calavera y las tibias cruzadas sobre fondo negro adornora los timones dobles de nuestro F-14 al tiempo que nos situamos en la cabina sobre la cubierta del portoaviones a punto de ser catapultados hacia el cielo.

La misión consiste en escoltar dos grupos de bombarderos A-6 "Intruder" hasta Libia para destruir varias estaciones de radar y como podéis suponer no va a ser nada fácil.

Hasta aquí todo es bastante tí-

pico de los simuladores de Microprose, buenos gráficos, amplios paisajes y un buen avión para pilatar. Pero es en este punto donde apreciaremos la influencia de Spectrum Holobyte en el juego. Si la norma tradicional de Microprase era la de luchar en solitario enfrentándonos nosotros solos contra

el mundo, los chicos de Spectrum Holobyte son más realistas y nos van a abligor a volar en compañía.

La aviación moderna no tiene sitio para las "prima donnas". Todo es un trabajo de equipo, y en «F-14 Fleet Defender» hay que ceñirse a las normas. Es impresionante el número de aviones diferentes que simultáneamente aparecen en pantalla.

Nada más despegar lanzarán también al aire a nuestro

"Wingman", el piloto que será nuestra sombra durante toda la misión y que nas apoyara, defenderá y ayudará en toda lo posible y al que podremos dar instruccianes para que ataque a otros blancos o sencillamente cubro nuestras espaldas mientras nosotros atacamos. También despegaron varias escuadrillas de bombarderos A-6 "Intruder" Y A-7 "Corsair" así

como otras escuadrillas de F-14, aviones de reconocimiento aéreo, helicópteros, etc... Y otro tanto por parte del enemigo.

Hasta 70 aviones simultáneamente incluyendo un OVNI y un dragón -os lo juro, en una de las misiones en Noruego nuestra radar detectó un dragón grande y verde que volaba agitando sus

alas en la niebla-. Todo un exceso de imaginación que introduce un nuevo aire fresco en la seriedad de los simuladares de vuelo estrictos como este.

Ya en el aire no tenemos mucho tiempo para admirar el paisaje, vamos a estor muy ocupados saltando entre el osiento del piloto y el del copiloto para manejar tanto los controles de vuelo como el complejo sistema de radar y localizador de blancos. Se padría decir que el F-14 es un

Si ocabas de empezar o jugar, es mejor que durante las primeras partidas dejes el radar en modo estándar. La puntuación obtenido seró más baja pero te permitirá acostumbrarte mejar al manejo del avión sin que tengas que pasar la mayar parte del tiempo en el asiento de atrás intentando controlar la situación.

El "Tamcat" tiene un techa de vuelo mayor que el de muchos aviones soviéticos. Apravéchate de ello y mantente siempre en órbitas de vuelo altos. Esto te permitiró proteger mejor o tu portaaviones y tus radares aborcarán mós terreno.

Contacta con el ovión AWACS regularmente. Después de ser detectodo por un radar el AWACS te dará uno valiosa informoción sobre lo posición y distancio de los enemigos que te acechen.

Si vuelas con los niveles de control en modo outéntico no conviene que regules así el puesto del copiloto. En los "Tomcat" reales el RIO (Radar Intercept Officer) o copiloto na tiene mondos de vuelo por lo que no puede pilotor. Esto está fielmente reproducido en el juego, por lo que si pones el control del copiloto en modo outéntico, no podrás gobernar el avión desde el asiento de atrós y será fácil que te estrelles mientras manejas los radares. En el modo de dificultad moderodo podrás montener el control del aparato desde el osiento trasero. Mantenio así.

Cuando realices misiones de entrenamienta te sorprenderá lo fácilmente que siempre derribas a tus adversarios porqué siempre
empiezas en posición de
ventaja. Esta esta hecho a
propósito para que te habitúes
a que "El primero que pega...,
pega dos veces". Cama norma
general no le des nunco a un enemigo la posibilidad de ponerse en mejar situación que tú. Si puedes acabar can el par la espalda y sin avisar, ¡hazla! Puede que te parezca paca elegante pera es la mejar manera de sabrevivir. Ellos tampoco serán considerodos

Recuerda que escus pilotando un interceptador, πο un caza. Esta diseñodo paro derribor a sus enemigos más allá de lo que alcanza la visto y por tonto no se encuentra cámodo luchando contra enemigos mós ágiles en combate cerrado. Mantente lo más alejado posible de los enemigos y si te ves envuelto en uno pelea de perros; suelta lostre y enseña los dientes pero no pelees en su terreno. Intenta alejorte del atacante y ponte en situación favorable para disparar tus misiles.

Utiliza o tu Wingmon. Esta ahí para eso, dale instrucciones y las cumpliró a rajatabla y si te metes en problemas y le llamas, dejaró lo que esté haciendo para ayudarte. Esta lealtod incondicional debe ser recompensodo. Así si él te llama o ti para que le ayudes, devuélvele el fovor. Recuerda

avión construido alrededor de un radar, tal es la importancio que este tiene, y su maneja disto mucho de ser sencillo. Hay que estar atentos tanto a la información de nuestro radar como a la del AWACS que orbita sobre nosotros vigilándolo toda. Entablaremos combate con los aviones enemigos a gran distancia y una vez agatado el armamento o el combustible volaremos de vuelta a nuestro barco.

Aterrizar en un portaaviones no es tarea fácil y menos aún si es de noche o el tiempo es adverso. Si a esto le sumáis que es posible que vuestro avión haya sido dañado, prepararos para la experiencia de vuestra vida. A medida que nos acercamos al portaaviones nos faltan manos para accianar todos los controles necesarios. La tensión es altísima y acabaremos sudando como pollos. «F-14 Fleet Defender» reproduce estas situaciones como ningún otro juego la hecho nunca y si conseguimos

posor nuestra pájaro sobre cubierta sin prablemas sentiremas una satisfacción sin límites.

### SIN EMBARGO...

amentablemente en esta vida nada es perfecto. Y, si bien 👆 «F-14 Fleet Defender» es un ivego admirable, también tiene sus puntos negros. Puntos negros que no molestan demasiado pero que empañan ligeromente la excepcional colidad del programa.

Para empezar; tado es demasiado complejo y es fácil sentirse desorientada. Él radar es muy difícil de monejar y raramente conseguimos enfocar el blanco apropiada. En nuestras primeras misiones, después de estar un rato dando vueltas sin conseguir nada satisfactario, logramos por fin, apuntar nuestros misiles sobre dos objetivos aparentemente hostiles y los eliminamos; sólo para averiguar, más tarde, que habíamos destruido un DC-10 civil lleno de

### rucos

que trabajas en equipa y que él siempre estará detrós de ti para defenderte.

- El armamenta estándar que encuentras en tu avión antes de despegar na slempre es el más adecuada para llevar a caba la misión. Lee detenidamente el manual y aprende tada sabre tus armas y sus pasibilidades.
- Para aterrizar en el partaavianes na hay regias fijas. Sála puisa firme y nervias templadas, pera si además intentas mantener el indicadar de dirección de tu HUD (un pequeña circula can das aletas situada apraximadamente en el centra) en el punta de la cubierta dande esperas aterrizar, tus pasibilidades de canseguirla sin prablemas serán mayares.
- Antes de aterrizar verifica que tu tren de aterrizaje y el gancha de apantaje están canvenientemente desplegadas. Parece muy abvia pera na serás el primera ni el última que estampa el avión cantra la cubierta par el misma "simple" descuida.
- Si recibes el avisa de que están atacanda tu partaavíanes, deja la que estés hacienda y dedica tada tu atencián y la de tu Wingman a interceptar las misiles que intentan destruirla. Te pagan para hacer ese trabaja y, además, si hunden el barca, se acabá la partida. Suerte y..., vigila a tus "seis"...

pasajeros y a nuestro propio Wingman...

Por otra parte, nuestro Wingman es demasiado valiente y rápido y si na estamos muy atentos se nos adelantará y destrozará todos los blancos que tan trabajosamente hemos conseguido localizar.

Pero quizás la peor parte del programa estriba en la imposibilidad de conectar dos ordenadores para jugar en parejas. Es una lástima de verdad, porque si hay un juego idóneo para este tipo de conexión, ese es «F-14 Fleet Defender». Es una pena no poder compartir el puesto de pilato a copiloto con un amigo al estilo de «F-15 III» o «Falcon 3.0» o el no poder tener un Wingman humano con el que poder luchar codo con codo.

También se echa bastante de menos en «F-14 Fleet Defender» un editor de misiones más completo que él que trae el juego y quizás si tuviera más escenarios distintos..., pues mucho mejor.



"Un poco más y ya estaremos en casa"... Esto es lo que piensan los pilotos cada vez que está a punto de aterrizar en el portaaviones.



Nuestro "Gato" está dispuesto para ser catapultado al cielo donde librará batallas. Los nervios están a flor de piel.

### **EN RESUMEN**

F-14 Fleet Defender» es un simulador de vuelo de gran calidad, muy en la línea a la que nos tiene acostumbrados Microprose y cuya principal novedad consiste en un modelo de combate multi-avión muy conseguido y en el hecho de que es uno de los pocos simuladares que se ocupan de aviones embarcados.

Sus puntos fuertes son sus gráficos espectaculares y el magnifico sistema de inteligencia artificial de las aviones que nos rodean. Con respecto a su competencia se podría decir que «F-14 Fleet Defender» no tiene enemigos sino socios. Dado que los únicos programas que san capaces de hacerle sombra son del mismo fabricante y representan facetas complementarias de la aviación de combate. Nos estamos refiriendo, por supuesto, a «F-15 III Strike Eagle» y «Falcon 3.0» que representan dignamente los apartados de aviones de ataque a suelo y combate aéreo cerrado; y que junto a «F-14 Fleet Defender» forman un trío indispensable en el disco duro de cualquier piloto casero.

Casi ningún otro fabricante ha realizado nunca programas en los que los portaaviones tengan un papel tan relevante. Sólo «Jet Fighter II» se acerca a la calidad y dificultad de «F-14 Fleet Defender» en lo que a aterrizajes sobre portaaviones se refiere. Su calidad gráfica no tiene nada que envidiar a «Strike Commander» o a «TFX», y el magnífico «Tornado» sólo le su-

pera en cuanto a complejidad en las misiones.

«F-14 Fleet Defender» no pasará desapercibido y podemos garantizar que mantendrá a más de uno pegado a su asiento delante del ordenador durante mucho tiempo. «F-14 Fleet Defender» es como el avión que simula, desafiante, complejo y arrollador; nos atraerá a la lucha con la chulería del emblema de los Grumman "F-14 Tomcat" que representa a un gato socarrón recostado en el ala del caza sonriendo y diciéndonos: "... cuando quieras..., majete...".

Antonio "Mad Max" Cárcer

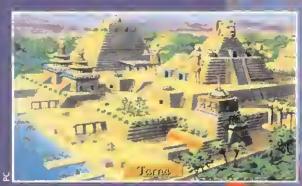
Bibliografio recomendada: EL VUELO DEL INTRUDER (Slephen Coonts) VUELO FINAL (Stephen Coonts)



lor de misiones más completo.









Aziza llamó a su presencia al héroe y a Rakeesh el leontauro. Juntos recordacómo tres meses atrás el malvado visir Ad Avis había intentado invocar a Iblis, un poderoso djinni, para con su ayuda dominar Raseir y el mundo entero. Afortunadamente el héroe había roto el sello de Suleiman tirando una de las velas del hexágono y, después de una larga lucha, había atravesado el anillo de fuego que protegía al diabólico visir y le había empujado al abismo.



a muerte de Ad Avis produjo una liberación de fuerza mágica que fue percibida en todo el mundo, pera el cuerpa del visir na había sido encontrada y la javen temía que alguna fuerza oscura hubiera absorbido sus poderes.

Después de la victoria el héroe fue adoptado cama hija por el sultán Harun al Rashid y ganó el títula de Principe de Shapeir. Pera la nache anterior Aziza había recibida un mensaje de Kreesha, la hechicera leontauro de Tarna, en el que ragaba que su esposo Rakeesh valviera a su ciudad ya que había rumares de guerra entre dos tribus y temía la presencia de un demonio detrás del canflicto. Aziza explicó al héroe que en tres días se abriría un partal mágico que permitiría a Rakeesh regresar a Tarna y sugirió al héroe que le acompañara en su viaje ya que ese demania se había liberado después de la muerte de

Tres días después el sultán de Shapeir se despedía no sólo de Rakeesh el leontauro sino también de Uhura, la valiente guerrera Simbani que regresaba ahora a su tierra con Simba, su pequeña hijo recién nacido. Abrazó al héroe que había adoptado coma su hijo y le entregó un escudo que le protegería

de los hechizos. El partal mágico apareció, y las tres amigos la cruzaron para reaparecer en la casa de Kreesha en Tarna.

VIENTOS DE GUERRA

R akeesh saludó a su esposa Kreesha, feliz de volver a verla. Le presentó al javen que había ga-

nado el título de Príncipe de Shapeir y se despidió de Uhura, que deseaba regresar a su puebla en compañía de su hija recién nacido.

Canversando con Kreesha y Rakeesh el héroe averiguá casas interesantes. Tarna era una antigua ciudad construida en el estilo de los antiguas egipcios en la que convivían los leontauras y los humanos. Eran las leontauros los que gabernaban la ciudad y vivían en el sector este, si bien Kreesha era la úni-

ca leantauro que había decidido tener su casa en la zona oeste de la ciudad y convivir can los humanos. El rey era Rajah, un guerrero leontaura hermano de Rakeesh, pero existía un Consejo de seis hembras leontauro en el que Kreesha era el miembra especialista en magia. Era este Conseja

el que decidiría si Tarna iría o no a

la guerra.

Tarna era una

ciudad muy antigua,

construida al estilo de

los primitivos egipcios

en la que convivían los

leontauros y los

humanos, Los primeros

eran sus gobernantes.

Kreesha explicá que días atrás el jefe de los Simbani, una tribu de nómadas que vivía en la sabana justo la tribu a la que pertenecía Uhura), había llegada a Tarna pidiendo ayuda para luchar can las





Nuestra llegada a Tarna parece no satisfacer por igual a todos sus habitantes, como Rajah, el rey de los leontauros.



Por fortuna, los consejos y ayuda de Rakeesh y Kreesha nos ayudarán a salir del paso en más de una ocasión...



Debemos explorar todos y cada uno de los rincones de Tarna, pero con mucho cuidado. Ciertos lugares pueden ser algo conflictivos.

Hombres-Leopardo, una tribu de magos que cambiaban de forma. El Consejo, que no solía tomar partido en los problemas de los humanos, había enviado una misión de paz para hablar con los Hombres-Leopardo pero la misión había sido atacada durante la noche y sólo un humano había podido regresar a Tarna. Reeshaka, la hija de Rakeesh y Kreesha, era el jefe de la expedición y había desaparecido con el resto de sus compañeros.

El héroe dejó sola a la pareja, pero antes de abandonar la casa Rakeesh le explicó que dentro de dos días se reuniría con el Consejo para llevar su mensaje de paz e intentar evitar que Tarna entrara en el conflicto, y después los dos podrían viajar a la aldea de los Simbani para conseguir más información. Entretanto el héroe podía caminar por las calles de Tarna y alojarse en la habitación que Kreesha le había reservado en la posada.

La ciudad estaba dividida en tres niveles. En el más bajo, situado junto al puerto, se encontraba el bazar. En el central estaba la posada,

la tienda del boticario y la casa de Kreesha, y en el superior las habitaciones del rey y del Consejo, así como las escaleras que conducían al templo de Sekhmet. El río, las montañas y la sabana rodeaban la ciudad en todas direcciones, y el lugar habitado más cercano era la aldea de los Simbani, situada al este, a un día y medio de camino.

(Lo que sigue es el relato que hizo el héroe después de sus aventuras en Tarna. Tened en cuenta que el programa tiene tres posibles soluciones ya que el jugador puede escoger entre querrero, mago y ladrón. La solución que vamos a explicar a continuación es la correspondiente al guerrero, posiblemente la más sencilla, pero al final del artículo daremos pistas para los que prefieran ser un mago o un ladrón).

### PRIMEROS PASOS EN TARNA

staba en el bazar cuando, al acercarme al sector norte, fui testigo de un robo. Alertado por los gritos de uno de los mercaderes

perseguí al ladrón, pero unos soldados se me había adelantado, capturando al malhechor. Por ser testigo del suceso, les acompañé al Consejo para asistir al juicio donde

el ladrón, de nombre Harami, fue condenado a ser ignorado y despreciado por to-dos los habitantes de Tarna.

El rey Rajah nos llamó a Rakeesh y a mí a sus habitaciones donde fui presentado. Ofrecí mis respetos al rey, observando aue los dos her manos eran de diferente naturale-

za: mientras Rakeesh rechazaba el horror de la guerra, Rajah quería que Tarna entrara en un conflicto armado. Dejé que los dos leontauros discutieran y volví al bazar.

El comerciante objeto del robo era un banquero que cambió mis dinares por reales, la moneda oficial de Tarna. Con las nuevas monedas compré una cantimplora de piel idéntica a la que ya tenía, varias pieles de cebra, un tarro de miel y una caja de yesca y, en el

extremo sur del La ciudad estaba bazar, encontré un Katta (una dividida en tres niveles. criatura con aspecto de gato que En el más bajo se había conocido en Shapeir) que encontraba el bazar, en vendia objetos de el central, la posada, y madera, Reconocí al comerciante coen el superior las mo a Shallah, sobrino de Shema, y habitaciones del Rey y le entregué la nota que su tía me el Consejo. había dado antes de abandonar Shapeir. Shallah

agradeció la carta y se mostró tan contento cuando le di noticias sobre Shapeir que al comprarle un pequeño leopardo de madera insistió en regalármelo.

En esa misma sección del bazar dejé una moneda en el platillo del niño que tocaba los tambores, y regateé con el vendedor de carne al comprarle las raciones que me ayudarían a sobrevivir en la jungla.

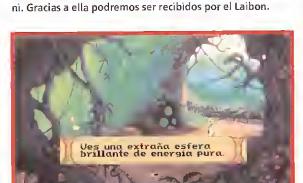
Al anochecer fui a la posada donde me recibió una bella joven llamada Janna que me explicó que Kreesha me había reservado una habitación en el piso superior, en la que encontraría un cofre donde podría guardar objetos. Después de examinar un tablón de anuncios me senté y pedí comida a Janna. Tras comer, decidi irme a dormir.

### SEGUNDO DÍA

e dirigí a la botica donde conocí a Salim Nafs, conocedor de las virtudes curativas de muchas plantas y flores. Al enterar me de que vendía píldoras me interesé por las curativas, pero me dijo que se le había acabado el ingrediente principal para fabricarlas, que no era otro que las plumas del pájaro de la miel -un ave de la sabana que debía ser despojado de una de sus plumas sin violencia ya que sólo un pajaro feliz podría producir píldoras eficaces—. También 🗻

# resultur Glor El reencuentro con Uhura tras la llegada al poblado Simba-Nuestro heroe debe procurarse descanso y comida de vez

en cuando. La posada de Tarna es un lugar ideal para ello.



Llevando a cabo las acciones correctas y conservando el corazón puro, recibiremos ciertos regalos sumamente útiles.

Subiendo unas

escaleras situadas

iunto a las habitaciones

del Rey y del Consejo,

se encontraba el templo

de Sekhmet, la diosa

venerada por todos los

habitantes de Tarna.



Las entrañas del Gran Árbol ocultan más de una sorpresa. Es, además, un refugio perfecto y un remanso de paz.

me explicó que existía un árbol mágico en el corazón de la jungla llamado "La Madre del Mundo" y que me vendería pociones para romper hechizos pera que le faltabon tres de los ingredientes: agua del Estanque de la Paz, un objeto llamado "Regalo del Corazón" que podría encontrar en el "Corazón del Mundo" y el fruto de una enredadera venenosa.

Salim me explicó que había soñado varias veces en los últimos días que bailaba con un árbol que se convertía en mujer. Le conté la triste historia de Julanar, la mujer-árbol que había conocido en Shapeir, y Salim pareció volverse loco de alegría al descubrir que la mujer de su sueño existía. Compré dos píldoras contra los efectos de los venenos y me despedí del boticario.

En lo más alto de la ciudad, subienda unas escaleras junto a las habitaciones del rey y del Consejo, estabo el templo de la diosa Sekhmet. Me acerqué al centro del la sala y fui detenido por una sacerdotisa que intentó expulsarme ya que no estaba permitida la presencia de humanos, pero repentinamente la gigantesca estatua de Sekhmet cobró vida y camenzó a hablar: me dijo que debía enfrentarme a la oscuridad que se cernía sobre el destino de Tarna y que para poder revelar mi futuro debía volver ol templo trayendo conmigo la Gema del Guardián.

Estaba oscureciendo y no quería llegar tarde a mi encuentro con Rakeesh en el Consejo, de formo que regresé a la posada y me dormí.

### EN MISIÓN DE PAZ

os miembros del Consejo, reunidos frente al rey Rajah, pensaban distinto sobre el conflicto. Hay quien opinaba que había sido un errar enviar una misión de paz y que hubiera sido mejor no preocuparse por las problemas de los humanos, y que la desaparición de Reeshaka y la muerte de los demás miembras de la expedición exigía una venganza que sólo podía calmarse can la guerra. Kreesha opinaba que detrás de esta lucha se escondía la mano de un demonio, y Rakeesh comprometió su honor a traer la paz a la región. Rajah le concedió unos días para que resol-

viera el conflicto. Si a su vuelta la situación no había cambiado Tarna iría a la guerra.

El poblado de los Simbani se encontraba a día y medio de camino, y una vez allí después de saludor al Elder que vigilaba las puertas de la aldea fuimos recibidos por nuestra amiga Uhura.

Nos condujo a la tienda del Laibon, el jefe supremo de los Simbani, y en su presencio Rakeesh sugirió que el jefe de los Hombres-Leopardo y él deberían reunirse ante el Consejo de Tarna pora resolver pacíficamente sus diferencias. Pero el Laibon explicó que los Hambres-Leopardo habían sido enemigos de los Simbani durante años, les acusaba de moverse sólo de noche y utilizar la mogia contra sus guerreros, y dijo que habían robado la "Lanza de la Muerte", objeto sagrado paro los Simbani. De nado sirvieron mis palabras para cambiar la opinión al Laibon. Finalizada la conversación me reuní con Rakeesh y Uhura en la tienda de esta última.

Hablanda con mis dos amigos descubrí que la "Lanza de la Muerte" era el objeto que identificaba el poder del Laibon y que el jefe de las Simbani no hablaría de paz hasta que fuera devuelto. Después de asistir a una fiesta en nuestro honor por la noche Rakeesh y yo fuimos conducidos a otra cabaña donde mi amigo me dijo que regresaría a Tarna a la mañana siguiente para estar con Rojah e impedir que declarara la guerra y

para saber si Kreesha había averiguado algo nuevo sobre los demonios.

Rokeesh se extrañó ante el conflicto ya que los Hombres-Leopardo vivían lejas del poblado Simbani, en una ciudad situada en la jungla a varios días de camino hacia el este, y no tenían razones para ata-

carles. Además las dos tribus no tenían intereses comunes: los Simbani eran postores nómadas de la sabana y los Leapardos se movían de noche en la jungla y utilizaban la magia. Rakeesh me pidió que me quedara unos días en el poblado y opinó que localizar tanto la lanza robada como a su hija Reeshaka, que él creía aún con vida, serían las cloves fundamentales del

### EN EL POBLADO SIMBANI

👔 uando me desperté a la mañano siguiente, Rokeesh no estabo en su cama y supuse que se había levantado temprano. Conocí

### CONSEJOS PARA



🐕 El sultón te entrego un regalo de parte del goblin encargada de lo tienda de mogio de Shopeir. El poquete exploto ol ser obierto pero el papel que lo envuelve contiene el hechizo "Luces engoñosas;".

- 🍫 Lonzo sobre Horami el hechizo "Colmor".
- 💠 Hoblo con Kreesha sobre todo lo relacianodo can mogio.
- 💠 Compro píldoros de mano a Salim el boticario.
- 🍫 Consigue el fruta de lo enredadero venenosa con el hechizo "Alcanzor".
- 💠 Evita la lucha cuerpo o cuerpo con las monstruos. Si encuentras un Hombre-Leapardo en lo junglo utilizo el hechizo "Inversián".
- 💠 En el pablado Simbani juego varias portidas de Awari con Yesufu paro incrementar tu inteligencio.
- 🗫 En el órbol gigonte practica todos tus hechizos hosto que te quedes sin puntos de conjuro. Pregunto ol Guordión sobre lo "Modero
- 🍫 Rastrea la jungla hosto encontror una orquídea ozul y empleo el hechizo "Alcanzor" paro introducirlo en tu inventorio. Dirígete ol "Estonque de lo poz", utilizo el hechizo "Detector Mogia", espero o que onochezca e introduce lo orquidea en el oguo del estonque cuondo la luno brille sabre ello. Vuelve ol árbol gigonte y, en el "Corozón del Mundo', coloco lo arquídeo brlllonte sobre la espiral paro conseguir la "Modera mógico".

a Yesufu, el hijo del Laibon, que me propuso jugar una partida de Awari y me dijo que un guerrero Simbani había sido encontrado muerto a las puertas de la aldea con el "Tambor de la Magia", un objeto muy querido por los Hombres-Leopardo que ahora estaba en la tienda del Laibon.

Dos localidodes me llamaron la atención en el poblado de los Simbani. Una de ellas servía para entrenar a los guerreros Simbani en el manejo de la lanza, y con ayuda de Uhura comencé a practicar cogiendo una de las lanzas colocadas a mi izquierda y lonzándolas hacia la diana colocada al fondo. Mis primeros lonzamientos fueron desastrosos, pero con la práctica comencé a mejorarlos. Luego me acerqué a otra localidad situada en el extremo derecho del poblado en la que hobía una especie de puente de troncos. Después de deslizarme colgado de los troncos varios veces para ganar agilidad descansé unos minutos y trepé por la cuerda colocada en el lado izquierdo del puente, momento en el que Uhura me explicó que en ese lugar se realizaba la última de las pruebas de iniciación a los jóvenes guerreros Simbani y que lo primero que debía aprender era a mantener el equilibrio sobre el puente. Intenté cruzarlo sin éxito ya que mi falta de habilidad me hizo caer al suelo pero lo intenté de nuevo hasta que, después de repetir el proceso muchas veces, conseguí cruzar el puente sin caerme. Uhura me felicitó pero me dijo que sólo había aprendido lo más fácil, y ya que durante la prueba habría dos personas sobre el puente tenía que aprender a saltar y agacharme sobre los troncos sin caer, movimientos que serían imprescindibles para derrotar al oponente. Estuve practicando hasta que cayó la noche, momento en el que pude escuchar las historias del narrador de cuentos en el centro de la aldea, hasta que decidí charlar con Uhura e irme a dormir a mi cabaña.

Posé los siguientes días en el poblodo Simbani de una forma pare cido al primero. Practiqué arrojando lanzas hosta que mejoré lo suficiente para que Uhura se ofreciera o competir conmigo y yo consiguiera igualar o mejoOrar sus Ionzamientos. Algo parecido ocurrió en el puente de troncos, ya que una vez hube practicado lo suficiente los cuatro movimientos básicas Uhura se ofreció a entrenarme en



- 🖖 De regresa a Tarna visita lo cosa de Kreesha para canseguir el hechizo "Invacar Lanza".
- 💠 Cuanda te encuentres can Jahari en la jungla visita el órbal gigante para practicar tus hechizas e intenta volver a encantrarte can ella al día siguiente ya que, si le preguntas sabre la magia, te enseñorá un nuevo hechizo. Practico este hechiza en el órbol, vuelve a encantrarte can Jahari al día siguiente y háblale de paz para que te canduzca a su pablada.
- 🂠 Una vez dentra del pablada reta al Shamon de las Hambres-Leoparda a un duelo de magos. En primer lugar utiliza "Inversián" e "Invacar Bá-culo". Luega emplea "Colmor" y "Abrir" cantra el mura de fuega, "Luces engañosas" cantra la oscuridad, "Deslumbrar" cantra la serpiente y "Le-vitor" contra el agujera. Utiliza una de las pacianes de Salim cuonda el Shomon se canvierta en un demonia y habrás gonada el duela.
- 💠 Para entror en el puebla de Manu utiliza el hechiza "Levitar".
- 💠 Paro cruzor la catarata recage lionas, rodéate can ellas, utiliza "Levitar" en el borde y pide ayuda a Manu pora que tire de ti hasta el atra loda.
- 💠 Еп lo Ciudad Perdida utiliza el hechiza "Alcanzar" paro conseguir el ojo del chacal y luega intradúcela en el aja de Anubis.
- 💠 Poro llegor hasta la celda de Reeshoka utiliza el hechiza "Colmar" sabre las monstruas y el hechiza "Abrir" sobre la puerta.
- 💠 En la lucha final utiliza "Invertir" e "Invacar Bácula". Cuanda el demonia tengo tu bastán emplea "Disparadar" y lonzole "Raya de Fuerza".

combate. Para vencer a un competidor sobre el puente de troncos debía responder al movimiento de mi adversario can el movimiento opuesto (saltar si él se agachaba, girar hacia la izquierda si él lo hacía hacia la derecha). Después de vencer a Uhura tres veces me sentí lo hábil como para enfrentarme con las pruebas de iniciación.

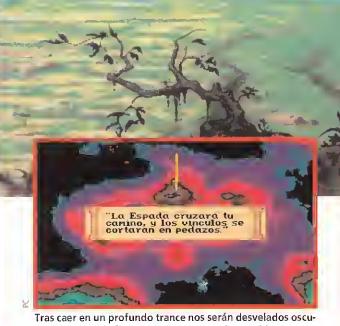
Durante esos días tuve ocasión de charlar con el narrador de cuentos, reunirme con Uhura y Simba en su cabaña al anochecer, hablar de nuevo con Yesulu y ofrecer mi amistad mientras jugábamos al Awari (el joven me explicó que para ser admitido al rito de iniciación debía presentar al Laibon el cuerno de un dinosaurio como prueba de valentía) y entrar en la cabaña del Laibon y descubrir nuevos datos ocerca de la lanza robada y el tambor de los Hombres-Leopardo.

### PRIMEROS PASOS EN LA SABANA

bandoné el poblado Simbani y me despedí del vigía. Al internarme en la sabana me exponía a encontrarme con un monstruo. En estos casos padía optar por la huida, por atacar al monstruo con las piedras, o bien por el

combate ayudándome con la espada y el escudo. Derrotar a un monstruo incrementaria mi destreza y experiencia, y me permitiría apoderarme de las pertenencias del enemigo muerto, pero me exponía a fuertes pérdidas de energía y habría acasianes en las que sería preferible huir. En cualquier caso tenía que luchar al menos con un dinosaurio para arrancarle el cuerno. Si la noche me sorprendía en campo abierto era recomendable encender un fuego con ayuda de la caja de yesca para mantener aleiados a los monstruos.

Muy cerca del poblado, hacia el sur, encontré un hermosa laga, el "Estanque de la Paz", del que me había hablado el boticario de Tarna. Llené las dos cantimploras de piel con agua del estanque y bebí para reponer mis fuerzas. Caminando hacia la derecha me interné en la jungla. Sus monstruos eran más fuertes que los de la sabana, de farma que intenté evitar el combate con ellos, sabiendo que las mortales picaduras de las cobras voladoras podían ser anuladas con una píldora contra el veneno. En el noroeste alcancé el pie de un gigantesco árbol, es decir, la "Madre del Mundo". Subí por su tronco si-



ros designios de futuro. Pero este no es inmutable...



Para poder ser aceptado plenamente en la tribu, nuestras habilidades se verán puestas a prueba en un rito iniciático.

Pronto descubrí que la

"Lanza de la Muerte"

era el objeto que

identificaba el poder del

Laibon. El jefe de los

Simbani no hablaría de

paz hasta que la lanza

fuera devuelta.

Pueblo de los simbani, hoy haber dos jovenes que querer ser guerreros simbani, A nosotros nos toca juzgar si estos chicos merecen ser querreros

El extraño personaje que ha caido en poder de los simbani

guarda secretos que sólo nosotros podremos desvelar.

El Laibon habla muy claro. Un juicio de honor nos espera para entrar en la tribu como miembros de pleno derecho.

guiendo los caminos que lo surcaban hasta cruzar la catarata y entrar en la cueva situada a su derecha. Luces parpadeantes se acercaron a mí, me rodearon y me cubrieron con una placentera sensación de serenidad. Me comuniqué con la extraña entidad y supe que era el Guardián que protegía la "Madre del Mundo". Saludé al Guardián y le pregunté por su Regalo y por sus Gemas, obteniendo como respuesta que tenía que de-

positar agua del Estanque de la Paz sobre una espiral situada en lo más alto del árbol. A continuación dejó caer sobre el suelo varias de sus gemas pero sólo cogí una y después de abandonar el lugar continué subiendo por el camino hasta alcanzar la parte más alta, el corazón de la "Madre

del Mundo". Un lugar de ensueño se abría ante mis ojos, y me bastó con colocar una de las cantimploras llenas de agua sobre la espiral central para recibir uno de los frutos de un árbol de hojas púrpura, el "Regalo del Corazón".

Decidí regresar a Tarna con todos los objetos, aunque me acerque al poblado Simbani donde el vigía me explicó que los guerreros de la tribu habían capturado un Hombre-Leapardo y lo habían encerrado en una aula mágica. Cerca de Tarna me dirigí hacia unas rocas situadas en dirección sureste y llegué a un claro de la sabana en él que encantré enredaderas venenosas y unos animales voladores, los meerbats, pasados sobre las rocas. Al salir de esa localidad y volver a entrar observé que uno de los meerbats levantaba el vuelo y era atrapado par una de las enredaderas. Al intentar ayudarle corrí la misma suerte, pero conseguí que las plantas se retiraran bajo tierra atacando con la espada a la que me había atrapado por las piernas. El meerbat regresó a las rocas y permaneció inmóvil durante segundos, momento que aproveché para darle una de las píldoras contra el veneno

para curarle de la picadura de las enredaderas y tomar otra yo mismo. El meerbat se introdujo en uno de los agujeros de las rocas, pero cuando salí a la sabana y regresé al claro encontré su agradecimiento: un ópalo colocado en el centro de un círculo de piedras.

En un claro de la sabana encontré un pájaro de plumas multicolores: era el pájaro de la miel. Decidí seguirlo hasta que se posó sobre un árbol en el que había un enjambre de abejas. Dejé caer el tarro de miel sobre el suelo, me alejé durante unos segundas y, al regresar, encontré al pájaro sobre la miel derramada. Al acercarme a él lo hice huir, pero una de sus plumas se había quedado pegada sobre la miel.

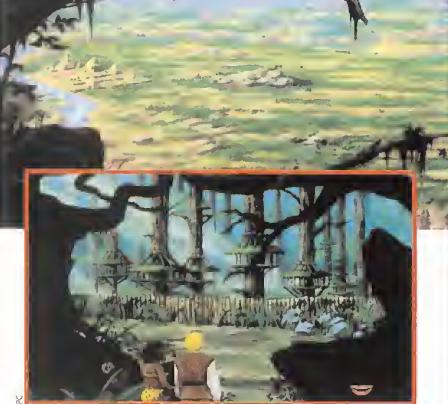
### DE NUEVO EN TARNA

na vez en la ciudad me dirigí a la tienda de Salim y le entregué la pluma del pájaro de la miel. Feliz por disponer del ingrediente que le faltaba para seguir produciendo píldoras curativas, me regaló las tres que le quedaban. A continuación le di los tres objetos que necesitaba para hacer pociones contra los hechizos (agua del estanque, la fruta de la enredadera venenosa y el "Regalo del Corazón") pero me explicó que necesitaba algunos días para estudiar la forma correcta de elaborarlas y me rogó que volviera más tarde si quería comprar algunas.

Estaba paseando por el bazar y comprando provisiones cuando el ladrón que había conocido al principio se acercó a mí en actitud temerosa. Me dijo que necesitaba mi ayuda ya que todos los habitantes de la ciudad se negaban a hablar con él después de que el Consejo le declarara una persona sin honor, de manera que accedí verle por la noche.

Regresé al templo de Sekhmet donde la sacerdotisa de la gran diosa, viendo que tenía conmigo la Gema del Guardián, me ofreció un càliz que me transportó a una dimensión descogocida donde, libre del peso de mi cuerpo, respondí a las preguntas que me hizo la diosa para conocer mi personalidad. Escogí tres objetos, contesté con sinceridad a las cuestiones y la diosa emitió su juicio. Me explicó que debía liberar la oscuridad que intentaban introducir los demonios y que para ello sería necesaria la colaboración de cinco personas pertenecientes a razas y culturas muy distintas de las que de momento solo conocía a dos. Después de darme algunas vagas pistas sobre la naturaleza de mis aliados el sueño se desvaneció y volví a despertar en mi habitación de la posada.

Me reuní con Kreesha y Rakeesh en la alcoba de su casa. Rakeesh 🛶



El poblado secreto de los hombres-leopardo es un lugar inexpugnable oculto en lo más profundo de la selva. Llegar hasta allí no será nada sencillo.

Una vez en

el poblado, nos

enfrentamos en la

prueba de las lanzas,

arrojando tres de las

mismas, y finalmente

tuvimos que batirnos en

el puente de troncos.

me explicá que su hermano estaba decidido a llevar a Tarna a la guerra y que tenía noticias de un pastor Simbani que señalaban que el Laibon se disponía a atacar a los Hambres-Leopardo. Y Kreesha estaba segura de la presencia de un demonio detrás de estos acontecimientos y había llegado a la conclusión de que ese demonio estaba utilizándonos, y conduciendo a dos pueblos a una guerra de la que sólo él saldría beneficiado. Dediqué el resto del día en comprar una lanza y una daga al mercader de armas, y algunos collares y un abrigo en la zona sur del bazar.

Cenando en la posada, observé un asiento libre en una de las mesas y conversé con el único superviviente de la misión de paz. Ya por la noche acudí a mi cita con Harami y, ante sus súplicas, accedí a darle al-

go de comida. Regresé a la posada a dormír. Salim el boticario ya habia terminado de producir las pociones. Intenté comprarle una pero, agradecido conmigo, me regaló las dos pociones que había elaborado.

> **RUEBAS DE** NICIACIÓN

egresé al poblado Simbani y encontré a N Uhura haciendo guardia en la jaula mágica. Al derramar una de las pociones de Salim sobre la criatura encerrada el hechizo que ocultaba su forma real se desvaneció, quedando al descubierto una bella mujer. Uhura señaló que muchos guerreros de la tribu querrían casarse con ella y que el Laibon fijaría el precio de la boda. Mientras tanto la Mujer-Leopardo se negaba a contestar a mis preguntas y parecía ignorar tanto mi presencia como la de Uhura.

El Laibon ya había fijado el precio de la mujer: cinco pieles de cebra, una lanza y un abrigo, un precio muy alto porque su hijo Yesufu

estaba interesada en ella y él no quería ver casado a su hijo con un miembro de la tribu enemiga. Añadió que sólo un guerrero Simbani podía hacer una proposición de boda, de manera que decidí entregarle el cuerno de dinosaurio para poder participar en el rito de iniciación y convertirme en un guerrero Simbani. Yesufu también había dado a su padre otro cuerno.

Este llegó antes que yo al lugar donde se celebraría la primera de las pruebas, hacer caer un anillo colgado de un árbol con ayuda de una lanza, y la consiguió en solo dos intentos. Logré superarle atan-do a la lanza una de las lianas del árbol. Otra vez Yesufu fue el más rápido en alcanzar la siguiente prueba, en la que debíamos alcanzar un nuevo anillo colocado en el centra de un círculo de espinos, y mientras

Yesufu trataba de abrirse un camino entre ellos tuve la idea de empujar un tronco que me permitió alcanzar el anillo. Mientras corría hacia la aldea Yesufu quedó atrapado en una trampo y, en lugar de aprovechar la situación para llegar antes que él, decidí ayudarle.

Una vez en el poblado nos enfren-

tamos en la prueba de las lanzas, arrojando tres contra una diana fija y otras tres contra una diana móvil, y finalmente tuvimos que batirnos en el puente de troncos. En presencia de todos los habitantes de la aldea, el Laibon declaró que los dos aspirantes habían dejado de ser unos niños para convertirse en guerreros Simbani, y como premio obtuve el Tambor Mágico de los Hombres-Leopardo. Además, ahora que ya era un guerrero Simbani, podía entregar al Laibon los tres objetos que convertirían a la Mujer-Leopardo en

Cuando me acerqué a la jaula de la hermosa mujer, Uhura me dijo que la desconocida no estaba dis-

### **ALGUNAS PISTAS** PARA LADRONES

🐈 El sultán de Shapeir na te regala un escuda mágica sina un garfia. Cuando Harami rabe al banquera lánzale una daga. Al vendedar de la caja de yesca cámprale también un pájara negra.

- 😵 Campra cuerda, hazle el signa de las ladranes al vendedar y pídele que te enseñe a hacer acrabacias. Une la cuerda al garfia.
- 💠 El fruta de la enredadera venenosa se cansigue lanzanda el garfia atada a la cuerda sabre la gran enredadera situada en el centro de las racas.
- 💠 Practica tu habilidad para lanzar racas y maverte sin ser vista en la sabana. En el pablada Simbani, en la lo-

calidad de las lanzas, practica arrajanda dagas cantra la diana. Después de practicar varías haras el equilibria sabre el puente de trancas practica también las acrabacias que te enseñá el vendedar de cuerdas.

- 💠 De regresa a Tama campra más dagas, aceite y carne en el bazar. Cuanda te encuentres can Harami par la nache hazle el signa de las ladrones.
- 💠 Hay un agujera en la parte trasera de la tienda del Laiban que puedes : agrandar can la daga para que te permita entrar. Arrástrate en silencia sabre el suela para na despertar al Laiban (si fallas practica más esta habilidad), raba el "Tambar Mágica" y sal de nueva de la tienda. El rita de iniciación es únicamente para guerreras, na para ladranes.
- 💠 Cuanda vayas can Jahari a la ciudad de las Hambres-Leaparda arraja. el garfía atada a la cuerda hacia la platafarma que radea la cabaña del jefe y distrae al leaparda que la vigila can carne. Entra en la cabaña, acércate arrastrándate hacia la jaula del mana y ábrela para que el maпа escape y па pueda alertar al jefe. Raba la "Lanza de la Muerte" y vuelve a salir para reunirte can Jahari.
- 💠 Usa la cuerda atada al garfia para subir hasta la capa del árbal dande: se encuentra la ciudad de las manas. La cuerda sirve también para alcanzar el atra extrema de la catarata.
- 💠 En la Ciudad Perdida súbete a la estatua del chacal para pader quitarle: el aja, e intraduce dicha aja en la figura de Anubis dibujada sabre la puerta.
- 😵 Para abrir la prisián de Reeshaka acércarte a la puerta sin ser vista, usa el aceite sabre las bisagras y utilizar la caja de herramientas.
- 💠 En el cambate final lanza el garfia atada a la cuerda sabre la calumna más cercana al atra lada de la grieta. Súbete a la calumna y, cuanda el hechicera lance un canjura, arraja la cuerda hacia la parte superiar de la calumna de la izquierda. Aunque el hechicera haga arder la cuerda utiliza tus acrabacias para alcanzar la calumna y acaba can él arrajándale el garfia que te queda.

puesta a ser mi esposa y me recomendaba que siguiera la tradición del guerrero Simbani y le ofreciera tres regalos. Entregué a la Mujer-Leopordo los collares, la daga y la estatua de madera del Katta, y después abrí la jaula. Libre, la joven saltó a la empalizada del poblado. Así, abandoné la aldea Simbani y salí en su búsqueda.

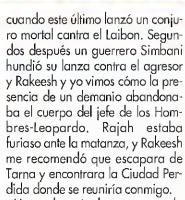
En la jungla sentí que alguien me observaba, de forma que saludé a la invisible presencia y pronto tuve ante mí a la escurridiza Mujer-Leopardo. La joven dijo llamarse Johari y ser la hija del jefe de su tribu, y añadió que sería ella la que escogería a su esposo el día en que decidiera casarse. Le expliqué que mi deseo era traer la poz y que si me había ofrecido a casarme con ella era pora poder acercarme a su pueblo. Johari se molestó ante mi des-

precio, pero se ofreció a llevarme a su ciudad para dar el Tambor Mágica a su padre.

La ciudad estabo oculta en un claro de la jungla. Johari y yo llegamos antes del anochecer y fuimos testigos excepcionales del ritual de transformación de los Hombres-Leapardo. Johari me condujo al interior de la ciudad haciendo creer a los guardias que yo era su prisionero, y consegui saludar al padre de Johari y entregarle el Tambor Mágico. Él me dio la "Lanza de la Muerte", con la que regresé al poblado Simbani como prueba de sus deseos de paz.

### EVENTURA EN LA CIUDAD PERDIDA

sí, se celebró la canferencia de paz entre el Laibon de los Sim-Abani y el jefe de los Hombres-Leopardo. Todo parecía ir bien



Target Street and Street Street Street

Johari, čpor qué has traído extranjero a nuestro pueblo

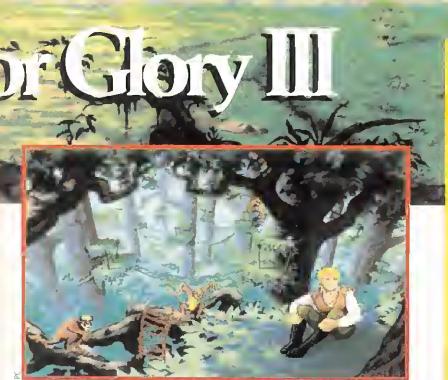
Horas después de penetrar en la jungla encontré un mono llamado Manu que me invitó a conocer su pueblo. Acepté, y mi nuevo amigo me condujo hasta un lugar cerca de la catarata donde se encontrabo el árbol donde vivían sus compañeros (podía subir al árbol por mis propios medios si poseía la habilidad de trepar o en caso contrario pidiendo ayuda a Manu para que hiciera caer una escalera).

En la copa del árbol Manu me contó que al otro lado de la catarata, había una ciudad habitada por peligrosas criaturas a las que nunca se acercaban. Comprendí que era la Ciudad Perdida y le expliqué que necesitaba llegar a ella, pero el pequeño mono tenía pánico a ese lugar y tuve que insistir para que me mostrara un paso que sólo ellas canacían.

Los monos podían saltar la catarata pero el paso era ancho para mí. Recogí lianas y le pedí a Manu que las atara al otro lado de la cascada para cruzar el abismo. Camino de la Ciudad Perdida fuimos atacados por un demonio en forma de gusano del que escapé lo más rápido que pude. Al llegar a la Ciudad Perdida mi amigo se negó a seguirme, pero me explicó que para entrar en lo más profundo de la ciudad debía encontrar una puerta con una figura humana y abrirla colocando en su ojo un objeto brillante. Encontré la puerta y conseguí abrirla colocando sobre el ojo de la imagen, una representación del dios Anubis, el ópalo que me había regalado el meerbat.

Estaba en una sala ocupada por dos monstruos que custodiaban una puerta. Tuve que luchar contra uno de ellos para tener el camino libre y, en la habitación que se encontraba detrás de la puerta, en-





Manu –un simpático mono- será la clave para acceder a la Ciudad Perdida, el objetivo de nuestra aventura donde se producirá el desenlace de toda la historia.

Me encontraba

inmóvil y presa fácil de

mis enemigos cuando

recordé la lanza de los

Simbani y, en un último

estuerzo, atravesé con

ella al diabólico

hechicero.

contré una joven leontauro que no podía ser otra sino Reeshaka, la hija de Rakeesh. Cuando me explicaba que un demonio intentaba entrar en la Tierra por una Puerta Mágica en la azotea del edificio, un demonio se apoderó del cuerpo de Reeshaka y me retó a un combate en el que yo saldría siempre perdiendo ya que si le atacaba estaría hiriendo a la hija de Rakeesh. Utilicé una de mis pociones contra los hechizos pora liberar a la joven.

En ese momento se abrió un portal mágico en la habitación por el que entraron varios amigos míos: Uhura, Johari, Yesufu, Harami y Rakeesh, el cual recitó un conjuro de curación sobre su hija para devolverla a la vida. Rakeesh explicó que había que cerrar la puerta por la que podían entrar los demonios y que para ello debía cumplirse la profecía del tem-

plo de Sekhmet por la que cinco personas de muy diferentes lugares deberían luchar contra la oscuridad. Harami se negaba a luchar diciendo que no tenía nada que ver en asuntos de demonios, pero en ese instante el pequeño Manu apareció en la sala explicando que

no permitiría ver a su amigo en peligro y que haría cualquier cosa para ayudarme. Yesufu me entregó la Lanza de la Muerte de los Simbani, Rakeesh despejó las rocas que tapaban la salida hacia la azotea y me dirigí a mi destino.

Manu, Johari, Yesufu, Reeshaka y yo, miembros de pueblos y razas diferentes, llegamos a una sala con cinco espejos en los que a los pocos segundos se formaron unas réplicas demoníacas de cada uno de nosotros. Mientras cada uno de nosotros luchaba contra su imagen oscura Harami apareció en la sala y atacó a mi rival hundiendo un cuchillo en su espalda justo cuando iba ser vencido. Se ofreció a luchar

con él en mi lugar y me dio dos píldoras que podrían ayudarme en el última y definitivo combate.

En la alta del edificio un hechicero hablaba con un poderoso demonio. Le explicaba que nadie sabía que era él el que estaba detrás de todos los acontecimientos que habían llevado a Tarna a la guerra y que ahora sóla era cuestión de esperar a que los guerreros de los diferentes pueblos de Tarna comenzaran a matarse, para que la energía liberada por las muertes permitiera abrir la puerta por la que el demonio podría volver a la Tierra. El orbe que alimentaba la puerta estaba debilitado después de la posesión del jefe de los Hombres-Leopardo, pero el hechicero se disponía a recargarlo otra vez.

Mi presencia fue descubierta y el hechicero me lanzó una gárgola.

Después de luchar contra ella y convertirla en una estatua de piedra tomé una píldora curativa para recuperar mi vitalidad y empujé la gárgola contra el suelo para que me sirviera de puente hasta el lugar donde se encontraban mis enemigos, pero el servidor del demonio lanzó un conjuro

contra la gárgola para dotarla de nuevo de vida y hacer que me atrapara por las piernas.

Me encontraba inmóvil cuando recordé la lanza de los Simbani y atravesé con ella al hechicero. El conjuro que mantenía viva a la gárgola se desvaneció con él y coloqué el escudo mágico que me había regalado el sultán de Shapeir sobre el orbe para sellar la puerta. Con ella desaparecían la posibilidad para que ese demonio pudiera volver a la hermosa tierra de Tarna, una tierra que podría vivir de nuevo en paz manteniendo el equilibrio entre los diferentes pueblos que la habitaban.

P.J.R.

### VUESTRA OPINIÓN

Con «Quest for Glory III», Sierra realiza un pequeño giro en la linea en la que se han desarrollado habitualmente todas sus aventuras. La introducción de ciertos aspectos, más relacionados con lo que pueda ser el gênero de los RPGs, como la necesaria y constante vigilancia de los parámetros relacionados con salud, fuerza, y las diferentes habilidades del personaje que necesariamente han de llegar hasta ciertos niveles para poder avanzar en el juego, son una de las claves principales del juego, al tiempo que uno de los aspectos más destacados y originales del mismo. Pero referente a este punto es posible encontrar más diferencias con los habituales programas de la compañía. Por ejemplo, nada más

arrancar el juego se nos preguntarà si deseamos importar algún fichero, procedente de alguna de las entregas anteriores de la saga, que contenga los niveles de experiencia alcanzados en «Quest for Glory» I ó II. Asimismo, si conseguimos finalizar la aventura un nuevo fichero se sumarà a los que ya podamos poseer, con vistas a la cuarto parte de las aventuras del ahora Principe de Shapeir: «Quest for Glory IV. Shadows of Darkness».

En todo lo concerniente a la calidad que encierra «Quest for Glory III», podría bastar con aseverar que sigue la conocida senda por la que circulan los productos Sierra. Es decir, geniales gráficos, buenas animaciones de todos y cada uno de los personajes, una banda sonora igualmente cuidada que ambienta la acción de manera perfecta... Como es habitual, nada se ha dejado al azar. Quizá lo que desluce el conjunto es la elevada dificultad que ofrece el programa. En más de una ocasión nos quedaremos completamente atascados, sin saber que debemos hacer a continuación. Y puede que todo el problema radique en un pequeño detalle que se nos ha pasado por alto. Sin embargo, tampoco es sencillo perder objetos que luego vayan a ser necesarios, ya que no se nos permite abandonar, así como así, cualquier item en el lugar que más nos apetezca. Por último, señalar que si conseguimos acabar el juego, podremos encontrarnos con dos nuevos retos, ya que la posibilidad de escoger entre tres personajes —guerrero, ladrón y mago— marca otros tantos caminos, en los que las acciones a realizar son radicalmente distintas, pese a perseguir idéntico objetivo.

86

ORIGINALIDAD	80
GRAFICOS	88
ADICCIÓN	86
SONIDO	87
DIFICULTAD	89
ANIMACIÓN	85



La pasibilidad de seguir para resalver la aventura tres caminos distintas. La camadidad que marca el interface de usuaria tipico de Sierra.



Demasiada dificil en ciertas acasianes. A veces es necesario armarse de paciencia para no abandanar acciones que es necesaria realizar.

# ¡¡Esto sí es Multimedia!!



• SHAREWARE

La mejor selección de programas para Windows

• MULTIMEDIA

Reportaje Imagina 94, con videos de las películas presentadas.

Metropolis, guía interactiva de grandes ciudades. Cómo se hizo Myst, comentado por sos autores. Base de datos de discos duros

• DEMOS

Theme Park, Picture Publisher 4.0 , Tie Fighter y muchos más.



Banda Sonora Original de Microcosm compuesta por Rick Wackeman,

Y como siempre un disco de alta densidad repleto de información.



### Panorama



### audiovisión

Por Santiago Erice

### «Los Picapiedra» ¡Yabba-dabba-doo! ¡Yip,yip,yip! ¡Wilmaaa!



edro (Jahn Goodman, el marido de «Roseanne», una excelente serie que estropean las teles autonómicas de tanto repetir los capítulos) grita "¡Yabba-dabba-doo!" cuando termina su jornada laboral en Rajuela & Co. Si está apurado añora a su mujer: ¡Wilmaaaa! (Elizabeth Perkins de «Big»). Sus vecinos son Pabla Marmol (Rick Moranis/«Cariño, he encogido a los niños») y Betty (Rosie O´Donnell). Su animal de compañía, Dino, ladra "Yip, yip, yip" antes de hacer una faena. La suegra de Pedro es Perla (Elizabeth Taylor). Todos viven en Camapiedra, conducen coches que mueven con los pies, se duchan a golpe de trompa de mamut, se montan en bronto-grúas, trituran la basura con un cerda-saurio o cortan el césped con una langosta. La serie de dibujos animados de Hanna Barbera se ha convertido en una película con persanajes de carne y hueso, gracias a la producción de Steven Spielberg y la compañía de efectos especiales que se lució en «Parque Jurásico».

El espectáculo para grandes y pequeños está servido. Los modernísimos hombres de la Edad de Piedra atacan de nuevo y nos invaden reconvertidos pero con el espíritu de siempre. La sintonía es la misma, sólo que ahora con ritmos más bailables, como corresponde al paso del tiempo, y a unos B-52s transformados en BC-52s. El Spielberg, no hay duda, es un tío listo.

### «Mi chica 2»

### La niña se convierte en adolescente.





os años han pasado y Vada (Anna Chlumsky) la protagonista ■de «Mi chica» ha crecido. Dos años más tarde ya no se confarma con un simple beso y busca su identidad. Papá (Dan Aykrayd) se ha casado definitivamente con Shelly (Jamie Lee Curtis), que está embarazada. Todo funciona mal en la mente de esta adoscente hasta que se va de vacaciones con sus tíos y se enamora de un chico de su edad (Austin O'Brien). Si la segunda parte de «Mi chica» vuelve a recaudar tanto dinero como la primera (120 millones de dólares), Vada seguirá creciendo en las pantallas cinematográficas hasta que cumpla 234 años. Dirigida por Howard Zieff, esta película sólo pretende aprovecharse del gancho comercial de las historias de adolescentes. Realizada coma una especie de versión elegante de las series de Tele 5; juega con la blandura, la ternura, los sentimientos y un puñado de tópicos de esos que tanto gustan a los padres "modernos" que, de niños, veían «Verano Azul» por la tele. Una de sonrisas y lágrimas sin pasarse.

### «Cheque en blanco» ¿Cómo te gastarías un millón de dólares?



tra comedia de niños enfrentándose a adultas! En esta ocasión, el prota es Preston Waters (Brian Bonsall, el de «El enemigo público nº 1» y «¡Dadme un respiro!»), que se encuentra con un cheque en blanco firmado por un ganster.

Preston la rellena con una banita cifra: un millón de dólares. ¿Qué hacer con tanto dinero? Fácil. Un co-

chazo, un chófer, una mansión..., y una pantagruélica fiesta para celebrar que cumple doce años. Lo malo es que en el sarao se presentan el FBI y los delincuentes..., y empiezan los prablemas. Dirigida por Rupert Wainwright, las peripecias de esta comedia "light" son tan previsibles como resultonas. La fórmula tiene gancho taquillero, la gente se ríe durante hora y media mientras devora palamitas y los críticos nos recordarán que no pasará a la historia de la cinematografía. Perfecto. Nadie pretendía atra cosa y nadie (se supone) exige más a «Cheque en blanco».

### Emirra

### Apostando por la ternura



Cuando las discotecas pijas se llenan de bakalao, los garajes cutres de grunge, las plazas de salsa y marcha caribeña..., llega Emirra, nada contra contra corriente y apuesta por la tierna balada. Mientras los chicos se vuelven más machistas y agresivos, y las chicas más independientes y reivindicativas; este dúo donostiarra intenta fascinar con romanticismo, medios tiempos, amoríos adolescentes y melodías tranquilas. Pero ¿hasta dónde vamos a llegar? Nada de guitarras distorsionadas ni panfletos raperos, sólo melosos versos melancólicos.

Emirra está formado por dos primos, Emilio y Juantra (sí, estás en la cierto, éste último formó parte de Duncan Dhu antes de tirarse los trastos a la cabeza con sus excompañeros). Desde hace varios años, la pareja compone canciones y las graba en maquetas sin casi ninguna repercusión pública. Ahora, ha aparecido en el mercado su primer álbum, «Agua y barro», y lo que fue privado se transforma en algo conocido por las masas. Es algo que suele ocurrir cuando una multinacional del disco apoya a un grupo y sus canciones suenan en la radio-fórmula.

### Tribu X ¡Llega el Funky-Caña!



unky-caña llaman los componentes de Tribu X a su sonido. Es lo más parecido que existe en España a bandas faráneas como Red Hot Chili Peppers o Living Colaur; léase una música triturada por la batidora del rock y el funk, sazonada con unas letras tan agresivas y provocadoras como suele ser el lenguaje de la calle antes de ser lustrado por la Academia. Energía y pasión sin disfraces. Tribu X ha sido una de las escasas revelaciones del rock patrio en los últimos meses y se está especializando en ganar todos los concursos a que se presenta el grupo (el de la «Guía del Ocio» y el de la marca de refrescos que te imaginas son los últimos).

Quinteto afincado en Madrid -Joseba Elola, Rat X, Chueka, Corman y Gnamo-, dispane hasta la fecha de un sóla disco, grabado en directo, con cinco temas y titulado genéricamente «Arriésgate!». En realidad, es una especie de adelanto de su primer álbum de estudia, que se editará después del verano aunque el grupo ya lo ha

grabado.

### El Fantástico Hombre Bala Rock en mil pedazos



S obre míl pedozos de rock distorsionodo por guí-torros eléctricos y uno letros ogónicos vuelo El Fantástica Hambre Bolo (FHB paro quienes prefieren ohorrar solíva escupiendo síglos). Baja nambre tan cír-cense (y poco esclorecedor sobre sus intenciones mu-sícoles) militon cinco jóvenes ofincodos en Cotaluña (Marti, "Munsee", Doní, Juon Luis y Chorly), que hon debutado con el disco «Tierro de cerdos», Lo suyo es un trollozo de molo uvo contro lo sumísión. Cuondo míron olrededor sólo ven coos, píroños y explosíones de bambas. Cuanda transmíten sus sensacianes, lo visián es nihilista, desesperada y anti-cosí-toda. Sonídos y octitudes emporentodos con el horacore mós convencionol, el lodo menos escotológico del grunge y el apartada más atroctiva del rack duro. Una alternotivo al chunda-chundo que nas invade.





ESTAS SON TUS TIENDAS ESPECIALIZADAS











39.900

54.900

**Impresoras** 

50017 LC 100 IMPRESION A COLOR

BO COLUMNAS
 180 CP5.
 PANEL DE MULTI FUNCIONES

\$6017 LC 24-100

24 AGUIAS
 80 COLUMNAS
 MODO SILENCIOSO
 PANEL DE MULTIPLES FUNCIONE
 IMPRIME ORIGINAL
 2 COPIAS

SUGIFIC 24-30 COLOR

CAMBIO DE EMULACION AUTO. 
 240 CPS.

. INTRODUCTOR AUTOMATICO

EDIFICIO EL ZOCO (POSTERIOR) AV. COLMEHAR VIEJO.S. PUERLOS TEL: 804 08 72





CALLE 1 0RO . 84 YEL: 26 16 81



CALLE AUTONOMIA .3 TEL: 47 40 72



0

CARRER DE PAU CLARIS, 106 TEL: 412 63 10

ZARAGOZA





32 Bit

FAST RAM 2 Mb 24 900

FAST RAM 4 Mb 42,900 MONITOR 1942 74900 DISCO DURO 40 Mb 39900

MAMIGA 1200

ORDENADOR CON 100 PROGRAMAS P.D. Y UN DISCO DISCO DURO 128 Mb 64900 PARA TRANSFORMARIO EN 1.3 VARIOS AMIGA

DISQUETERA 3 1/2 RATON AMPLIACION 512 K A-500	12,900 3,600 AMPLI 6,900 AMIG	ACION 1 Mb A 600 12.90	MIDI DIGITAL SOUND STUDIO PLU AT ONCE PLUS	9.99: IS 15.99( 39.90)
A) M) J	<b>6</b>	A) (		
	PRECIO INC.	AUFRED CHICKEN		5990



32 BIT, CD ROM INCORPORADO 16,8 MILLONES DE COLORES AUDIO 16 BIT 75 MINUTOS IMAGEN VIDEO COMPAYIBLE CD MUSICA/CD+G/CD+TV

DISPOSABLE HERO

FLY HARDER RONTIER EUTE 2 FURY OF FURRIES GLOBAL EFFECT INT KARATE PLUS JAMES POND JURASSIC PARK LOTUS TRILOGY

NIGEL MANSELL PROJECT X/E17 5990 ROBOCOD SEEK & OESTROY SENSIBLE SOCCER SUPER PUTTY THE CHAOS ENGINE TOTAL CARNAGE

MODEMS

+ 2 COPIAS

24 AGUJAS
 IMPRESION COLOR

MODO ZOOM

JUPRA MODEM 2400 Interno SUPRA MODEM 2400 MODEM/FAX 22 BIS interno 9600 13900 MODEN/FAX 22 22 V23 externo 9600 22500 MODEN/FAX 32 BIS V23 interno 14400 36900





DISCOS NASHUA

Nashua 10 DISCOS 3 1/2 10 DISCOS 3 1/2 HD

RATONES RATON DEXXA RATON PILOT II

RATON MOUSEMAN DIESTROS

RATON MOUSEMAN SIN CABLE

RATON MOUSEMAN ZURDOS



209.900 199.900 • PROCESADOR 486 DX33 • CACHE 256 Kb • DISCO DURO 340 Mb/RAM 4 Mb • TARJETA SVGA 1 Mb • DISOUETERA 3,5°

PROCESADOR 486 DX66
CACHE 256 Kb
DISCO DURO 214 Mb/RAM 4 Mb
TARJETA SVGA 1 Mb
DISQUETERA 3,5 MS-DOS 6.2 MONITOR 14" SVGA COLOR

214.900 PROCESADOR 486 DX66
 CACHE 256 Kb
 DISCO DURO 260 Mb/RAM 4 Mb
 TARJETA 5VGA 1 Mb
 DISQUETERA 3.5\*
 MS-DOS 6.2
 MONITOR 14\* SVGA COLOR

PROCESADOR 486 DX66
 CACHE 256 Kb
 DISCO DURO 340 Mb/RAM 4 Mb
 TARIETA 5VGA 1 Mb
 DISQUETERA 3,5\*
 W5-DDS 6 2
 MONITOR 14" SVGA COLOR

### BLASTER Sound BLASTER 2.0 Value Edition

CON SOUND ELASTER 2 O RADOF OIR EL SONDO DE ALTA CAUDAD YNCORIONADO EN MUCHAS DE LAS APLICACIONES DE HOY DIA. ESTA NAUETA FERESERTA MURRIALMENTE EL ESTANDAR DE AUDIO PARA VINDOMS LA EDICION VALUE INCORPORA UNA SELECCION COMPETA DE FLAS APLICACIOS. DE MANERA CUE PODRA DISPRIJAR INVENDAMENTE DE LA NARMIS CARICONDES DE SU ORDENADOI.



IS NUMBER CARNICIDADES DE SU ORDENADOR

MUESTRO MONDO B BITS Y REKODUCCICION

SINTETIZADOR MUSICAL DE 11 VOCES FOR TM

JACKS RIADA ENTRADA DE ELIMEA, MICKYCKYNO Y SALDA.

JACKS RIADA ENTRADA DE ELIMEA, MICKYCKYNO Y SALDA.

A MANIFICADOR DE POTENTICA CON CONTROL DE VOLUMEN

INTERSACE MOI.

PUERTO JOYSTICK ESTANDAR

JORNIFIS FRADA DOS Y WINDOWS 3.1 COMPATIELE CON OS/2.2.1

SOFTWARE PICLUPO CERTIME MAYESTUDIO, CERTIME SOUNDO IE,
CERTIME ENSEAUE, CESTIME TAURING SOFEDULER, CREATIVE MOSJAC

VONCACIOGUE ROS WINDOWS, SIN INEULICIENT ORGAN, LEMANRIS Y

INDIANAROUS SOO THE SANULATION.

Sound BLASTER Pro Value Edition



BLASTER

0

Sound BLASTER 16 MultiCD

KIT CD-ROM

### Sound BLASTER 16 Value Edition



Sound BLASTER 16 SCSI-2 ASP

Sound BLASTER AWE32

LA NUEVA GENERACIÓN EN TECNOLOGIA SOLA DI RACTER LA SOLA DILASTER AVEZZ PROPORCIÓNA SE TESS AVANZADA WAVEFECTS DE EMIL, OFECTENDO UN CALIDAD MUSICIA EXCEDICIÓNAL ASOCIADA NORMALMENTE A ESTUDIOS PROFESONALES DE SOLADO.

Sound BLASTER 16 MultiCD ASP



45.990

39.900



LOCITECH

PAOOUCTOS LOGITECH 🛸



SCANNER SCANMAN 32/WIN SCANNER SCANMAN 32/CW SCANNER SCANMAN 256/WIN SCANNER SCANMAN COLOR

- 1.500 -

7500

8400

8900



MS-DOS 6.2 MONITOR 14" SVGA COLOR

CAJA DE 10 DISCOS 3 1/2 HD FORMATEADOS

- 995 -



80 DISCOS 3 1/2 1.890 ARCHIVADOR 80 DISCOS 5 1/4 ... 1.890



4.990

RAIDER 5: PC-2.900

### Sound BLASTER Pro Value Edition A COUR DEMATER PRO LE REPORTICIONA TODAS LAS VENTILAIS DE LA SOUND BLASTER 20 PRIO DI ESTIRETÒ MILISTRIO VERGOUCCION NE BISE, REMONDO DE LA A ALI, BIR Y PRO SERERO DE LA 2226 SPIR. SINIETIZADOR MUSICAL FOR ME NI STEERO CON 20 VOCES 41 OPERADORIS \*\*SANTETIZADOR MUSICAL FOR ME NI STEERO CON 20 VOCES 41 OPERADORIS \*\*SANTETIZADOR MUSICAL FOR ME NI STEERO CON 20 VOCES 41 OPERADORIS \*\*SANTETIZADORI MUSICAL FOR ME NI STEERO CON 20 VOCES AND ME NI STEERO CON 20 VOCES AND ME NI STEERO CON CONTROL DE VOLUMEN MANUAL CONTROL DE GANANCIA AUTONARIO \*\*ORMERA CADA CANAL, VOLUMEN MASTER \*\*ARBICANORIS CONTROL ESTANDAR \*\*RESINA CONTROL ESTANDAR \*\*RESINA CONTROL ESTANDAR \*\*RESINA CONTROL ESTANDAR \*\*SANTENA CONTROL ESTANDAR \*\*SONTENA EN CONTROL ESTANDAR \*\*SONT JOYSTICH PYTHON: A/PC-1,995 LOGIC PAD: P-4.690 INTRUDER: A/PC-5.490TELEMACH: A/PC-6.900 PC EXTRA: PC-4.950

INTERFACE CD-ROW MARTIPLE PARA LAS LINIDADES DE CREATIVE CR523 Y CR563, DE 31.990



KIT CD-ROM Rebel Assault 39.900



**GAME BLASTER CD16** 



EL GAME ELASTER CD I 6 CONVIERTE SU ORDENADOR EN UN EXCITANTE SISTEMA ARCADE INCLUYE LIVA SELECCION DE 105 MEJORES JURGOS Y EL EGUIRAMENTO MUITIMEDA NECESARDO BARA DERRITAR AL ALADIMO 1 PARETA DE ALDIMO ESTERIO DE ALTA CAUDA SOLINO ELASTER I 16 
(AUDIAD CD ROM (RIGUAL MODIELO DE LAT CE ALDIA VIOLENDA DE LATOS EN CONTROL DE LA CAUDA DE LA CONTROL DE LA CONTROL DE LATOS EN CONTROL DE LA CONTROL DE LA CONTROL DE LA CONTROL DE LATOS EN CONTROL DE LA CONTROL DE LA CONTROL DE LA CONTROL DE LATOS EN CONTROL DE LA CONTROL DE LA

AUTOBSARD Y YENTURAN FRAN LUCCOSTROLL

SE INCLUTEN AUTWOCES ESTERED.

DIBNYES RANA DOS Y WINDOWS 3.1 COMPATBLE CON DIS, 2.2.1

SOFTWARE INCLUDO: UTIBNARES CIERTINE, CONSTRACY, ESBEL

SASULTI (ENN HEILL, STRICKER, SEMUTI 2000, CHUZATION,
NIGHTHAWK F-117A, SERVI SERVICE BY RAZEROAD TYCOON



TO SUDDEPHADOR EN LIN ENTORNO MUZINAEDIA CON LINA LINEDAD CID-ROM 
NOTAMAE PRESENTA, LINITO CON LINA ESTENSA LIBERIA DE SOFTIVARE. 
ESEDO E ALIA CALIDAD SCIRO DI LASTER I I 

COM MULTISESCON DE DOBLE VECCODAD 

• RANDEIA DE CARCA MOTORIZADA 
• SE INCLUERN ALTANCES ESTENSO Y MICROFONO 

• DINNES BARA DOS Y WINDOWS 31 COMPATIELE CON 

0.5/2.7.2.1 
• SOFTIMAE INCLUENCE LINDOL LINEARES CERTAINS CIRCIATORS



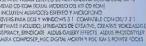
Video BLASTER SE

CON LA VIDEO BLASTER CREARA IMPRESIONANTES FRODUC MULTIVEDIA, PUEDE MOSTRAR SECUENCIAS DE VIDEO ANIV

ARE INCLUIDO LITILIDADES CREATIVE, CREATIVE PRESENTATION, BINKS, ALDUS GALLERY EFFECTS, ALDUS PHOTOSTYLER SE, ALTAMIRA COMPOSER SE, HSC DIGITAL MORPH Y HSC KAI'S POWER TOOLS.

### **DISCOVERY CD16**

CORPORA EM UN PAQUETE TODOS LOS ASPECTOS WAORIANTES DE ULTMEDIA, DISCOVERY COTÁ ES UN SISTEMA CONFLETO CON UM ISCINANTE HARDWARE Y SOFTWARE, APLICACIONES SELECCIONADAS



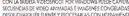


### DIGITAL EDGE 3X









VideoSPIGDT For Windows

CREATIVE TVCDDER (ON EL TYCODER PUEDE VISUALIZAR LAS IMAGENES EN LA FA VELTY Y GRABARIAS EN UN YCR. SE PUEDEN MOSTRAR LAS RESENTACIONES MULTIMERYA EN URYA AMPILA SELECTION DE



44.900)

WOLFSTEIN 30 COMMANDER KING WORLD RESCUE

SOUNO MACHINE PAO 16



PAD GRAVIS: PC-4.500 FLIGHSTICK: PC-11.500











GASTOS DE ENVIO POR CORREO - 250



### VENTA POR CORREO



Nº DE CLIENTE NUEVO NOMBRE PC 3 1 /2 APELLIDOS DIRECCION **AMIGA** POBLACION ..... MASTER-SYSTEM PROVINCIA MEGADRIVE CODIGO POSTAL ..... TELEFONO **GAME GEAR NINTENDO** TITULO PRECIO **SUPER NINTENDO GAME BOY** CR ROM CD 32 MEGA CD LYNX VIDEO



+ SOUND BLASTER PRO 49.900 PHOTO CO MULTISESION

Incluye: ALTAYOCES

 PAD STARFIGHTER 5 ISHAR II
 PATRICIAN JUEGOS

WAYNE'S WORLD

HARDWARE OPCIONAL

CABIE ATENUADOR MEZC. 1990

U

OTRO

15900

8900

39900

39900

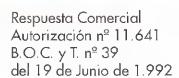
CABLE JOISTICK DOBLE

58 MIDLBOX

WAVE BLASTER

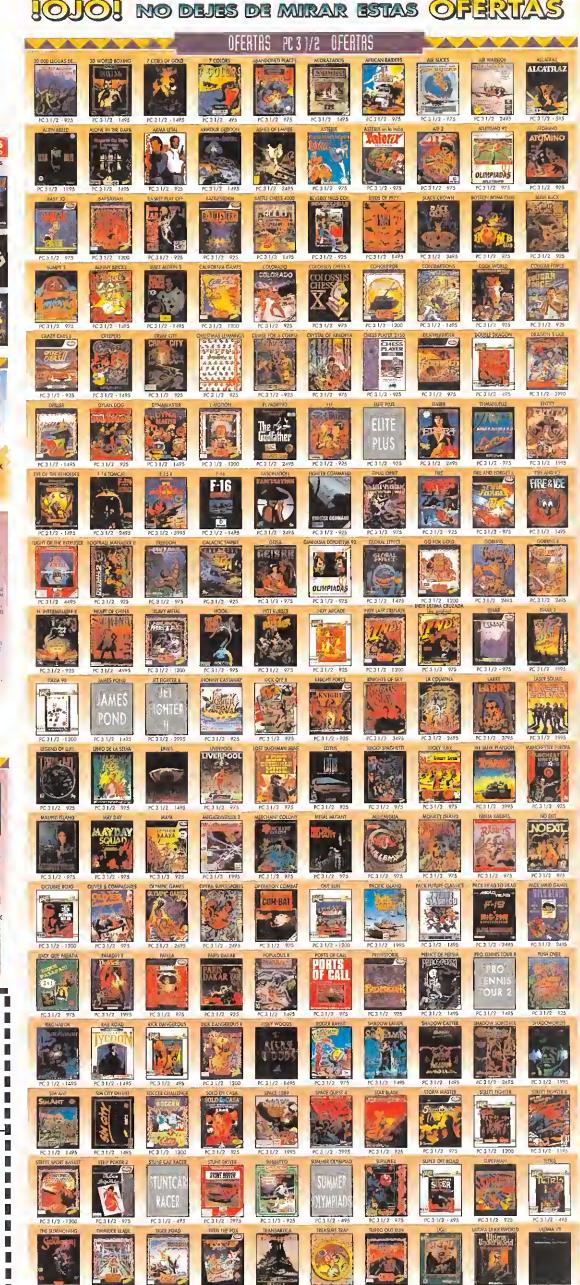
MIDI BLASTER





NO **NECESITA** SELLO A franquear en destino

Apartado nº 1.308 F.D. **28080 MADRID** 



KING MAKER

KING'S QUEST V





















LOST IN TIME

LOST VIKINGS

HAVE YOU SEE!













SABRE TEAM

- 8990 -NEW YORK - 8990 -

PARIS - 8990 -WASHINGTON

INT. SENSIBLE SOCCER

FRUMZER







CONSPIRACY - 7490

P



COOS YTIS





TASK FORCE 1942





Farm

TERMINATOR 2



KRUSTY FUN HOUSE

LA BELLA Y LA BESTIA

ORION

SIMON THE SORGERER

Tiliagilis Tiliagilis Tiliagilis

RAVEN LOFT

SPACE QUEST I



STRIKE COMMANDER

SUPER CD II SHAREWARE





3990



SPACE QUEST V





EARMAN
BODY BLOWS
ERIAN THE LICH
EURIVING RUBBER
CARDIAXX
CATUSATION

COOL SPOT CYBERPUNK DANGEROUS STREET

DESERT STRIKE EYE OF THE BEHOLDER I

GEAR WORKS GUNSHIP 2000 HEINDALL 2 HIRED GUNS

JURASSIC PARK

ODY BLOWS GALAC

ADVANTAGE TENNAS ALCATRAZ ACCURA

AMIGA 12001

ALFRED CHICKEN
ALFRED CHICKEN
ALFRED 2
BODY BLOWS GALACTIC
EURNING RUBBER
CASTLES 2
CHAOS ENGINE
DANGEROUS STREET

INNOCENT

WEALT FANTASIES

SIMON THE SORCERER

TETRIS/7 COLORS
THE SETTLERS

THE BLUE & THE GRAY

SECK & DESTROY SECOND SAMURAL SENSIBLE SOCCER

STAR DUST STREET FIGHTER II SUHER FROG

TORNADO URIDIUM 2 WING COMMANDER WINTER OLYMPICS

WONDER DOG

200L/200L2

WGEL MANSELL WILLIAM UFF REEP WALKER

SMACRA

SMASH TV STORM MASTER SUPER CAULDRON THE KILLING CLOUD

(1.495) BONANZA BROSS COOL WORLD CHICHEN ITZA DARKWAJI

LA JUNGLA 7 LEMMANGS NAVY SEALS FAPER BOY II RACE DRIUM





2.495

PREMER SPACE ACE 2

SPORTS MASTER
THE ADVENTURES
THUNDER HAWK
WITH OF THE DEMON
WAF ELFOP KAMPAGE

1.795

30 POOL
AFTER BUFNER
TIDAY 90
NEW ZEALAND STORY
FANG
FANDA
RANBOW ISLAND
SFACE CRUZADE
SWW
WOLF CHILD

### PACK 10 CD-ROM









SECRET WEAPONS OF THE LUFTWARE - 4995

SECRETURE TO BEFFE







EHGLISH









rock? – 9990

CINEMANIA - 12900









	LOS DOS EN CD ROM	6990	
	CO ROM		
	Ph Unit		4
990	LANDS OF LORE	9990	ĺ
990	LOS ARCHIVOS SEC DE S HOLAI	ES 7990	ı
990	MANTIS	5990	۱
990	MIGHT & MAGIC	8995	l
990	MOTOR CARS	10990	l
900	MOZART	12900	l
1990	MULTIMEDIA MANIA	3990	l
990	MUSICALINSTRUMENTS	12900	l
1990	NIGHT OF GAMES	3990	ĺ
1995	OCEAN LIFE	5990	ĺ
1990	ORIGINAL SHAREWARE	4990	ı
3990	PACK BATTLES OF TIME	7950	ı
5990	PACK QUEST & FUN	7950	۱
5990	POWER UTILITIES	4990	Į
3990	PSYCHO KILLER	3990	ĺ
7990	SHAREWARE 1993	5990	ı
3990	SHAREWARE 2 THE MAXX	3990	I
3990	SHAREWARE GOLD II	3990	
7990	SHAREWARE HEAVEN	4990	į
5990	SHAREWARE OVERLOAD	3990	i
1990	SHAREWARE STUDIO IV	3990	
3990	SHAREWARE SUPREME	3990	
1995	SHELOČK HOLMES II	9990	
3990	SHERLOCK HOLMES	9990	
3990	SING ALONG LOVIN IN THE 60	2990	
8990	SING ALONG TOP 80-90	2990	
1990	SO MUCH SHAREWARE	3990	
3990	SOUND SENSATION	4990	
9990	SPACE & ASTRONOMY	3990	
5990	SPACE QUEST IV	12900	
7990	SPACE SHUTTLE MPC	8990	
7990	STRAVINSKY	12900	
	the still title that the	All and	d

0.01 0.1 0.011	
SUPER GAME SWIN ?	2990
SUPER GAME SWIN II	2990
SUPER GAMES VOL 2	5990
SUPR CD NI SHAREWARE	3990
THE MORDE	12900
THE ROCK N ROLL YEARS	7700
TOP SO GAMES DOS	3990
TOP SO GAMES WINDOWS	3990
ULTIMATE WINDOWS SHAREWARE	3990
VGA SPECTRUM 2	3990
WINDOW MASTER	5990
WINDOWARE	3990
WINDOWS SHAREWARE	3990
WORLD OF GAMES	3990
WORLD OF WINDOWS	3990
_	
SOLO PARA ADULTO	os I
ALL BEAUTIES	.1990
101 SEX POSITION	6990
BUSTY BABES	5990
DEEP THROAT	9990
DIGITAL DREAMS	4990
DREAMS GIRLS	6990
GIRL GIRL GIRL	5990
KAMA SUTRA	6990
LEGEND OF PORN II	5990
LOVER'S GUIDE	9990
SEXIEST WOMAN	5990
VISCIUS VIXEN	6990



EXPLOSSION 3 4.900

MAS DE 500 Mb.
 INO HAY PROGRAMAS REPETIDOS RESPECTO A EXPLOSSION LY II
 DESCRIPCIONE SEN 6 IDIOMAS, ENTRE ELLOS CASTELLANO

Y CATALAN
ORIGINAL PROGRAM BAJO WINDOWS PARA DESCOMPRIMIR
LOS ARCHIVOS DE MANERA FACIL E INTUITIVA

PACK ANNIVERSARY

ID JUEGOS GUE HILLERON HISTORIA
WASTELAND - BARD'S TALE
STARTRECK 25 AIX. - CASTLE
TASS TIMES - LOAD OF THE RING
MINDSHADOW - ANOTHER WORLD
DRAGON WARS - BATTLE CHESS

10 JUEGOS QUE HICIERON HISTORIA WASTELAND RAPO'S TALE







II AÑOS DE MUSICA POP

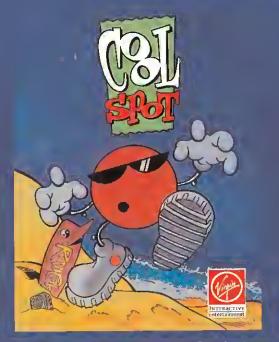
IN CD-ROM IMPRESCINDIBLES



4.950

FLIGHT PACK 4 SIMULADORES
PARA CD-ROM
1615 STRIKE EAGLE 2
1614 TOMCAT
1 AIR WARRIOR

# ESTE VERANO JENEMOS PARATI ALGO ROJO, REDONDO Y FRIO INO, NO SE UN HELADO!

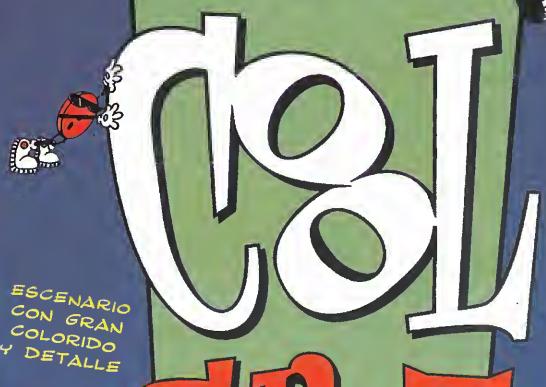


DISPONIBLE ESTE VERANO EN PC 4 GAME BOY

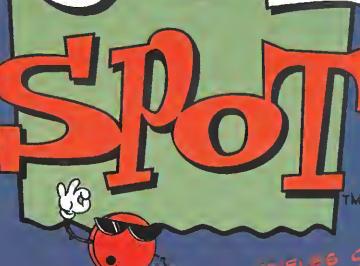


UN PIN COMO
ESTE DE REGALO
EN LAS
PRIMERAS
500 UNIDADES

GAME BOY



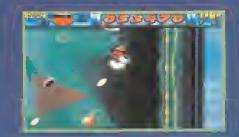
¿Y LA
MUSICA?
¡MIENTRAS
JUEGAS NO
PARARAS DE
MOVERTE A
SU RITMO!



BONOS (TODOS EN ELLA BONOS (TODOS EN ELLA BONOS DE UNA BOTELLA MIERIOR DE UNA BOTELLA









PANTALLAS VERSION PC

